HORS-SÉRIE → 23 PAGES DE BD

JIM LEE+GRANT MORRISON
WILDCATS

COMIC BOX

LE MAGAZINE DE LA BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

EXTRA#4

LE MEILLEUR DE LA 'PERFIDE' ALBION... EN COMICS !

NEIL GAIMAN EXPLORE LA VIE DE BATMAN !

BARRY KITSON SE PAYE LA TOILE DE SPIDER-MAN !

LIAM SHARP PROPULSE GEARS OF WARS !

PREVIEW 8 PAGES DU LIVRE ÉVÉNEMENT DE DAVE GIBBONS !

PRINTEMPS 2009

À L'ÉCRAN, DANS LES COMICS QUI ARRÊTERA LES...

WATCHMEN

ET LA BANDE DESSINÉE BRITANNIQUE

M 01904 - 4H - F: 7,50 € - RD

UN FILM DE CHRISTOPHER NOLAN

THE DARK KNIGHT™

LE CHEVALIER NOIR

"Le meilleur Batman : interprétation fiévreuse, mise en scène éblouissante et scénario à la noirceur parfaite"
-STUDIO MAGAZINE

TENEZ-VOUS PRÊTS
LE VENDREDI 13 FÉVRIER 2009
EN BLU-RAY, DVD & DVD COLLECTOR

LEGENDARY PICTURES DC SYNCOPY

© 2008 Warner Bros. Entertainment Inc. Tous droits réservés.
BATMAN et tous les personnages, noms et lieux cités sont des marques déposées de et © DC Comics.

DEEZER MTV MUSIC TELEVISION NRJ HIT MUSIC ONLY !

JAUNE DEVANT

Chez Alan Moore, le scénariste-créateur de Watchmen, chaque détail compte. En faisant du smiley, petit rond jaune souriant évoquant la joie (mais ici entaché de sang), un des symboles de la maxi-série de comics la plus vendue depuis vingt-cinq ans, il soulignait l'ironie du Comédien, personnage hautement immoral qui choisit comme emblème "le symbole de l'innocence". Coïncidence troublante ou fait délibéré, le Smiley a été créé en 1963 par un certain Harvey Ball. La même année, Alan Moore (et le monde) découvrent Amazing Spider-Man #1. De cette période, Moore tirera un album (inachevé) sobrement intitulé 1963, dans lequel il rend hommage à cette période qui a lancé Marvel Comics et projeté les personnages des "funny books" dans la vie réelle. Sorti en 1985, Watchmen a donc changé les comics. Son impact a été gigantesque. Des générations de lecteurs et de créateurs ont admis l'influence que la série, devenue un graphic-novel culte, a eue sur eux. Par sa portée sociétale, culturelle, politique, sa construction et son ambition, Watchmen est unique. Il a aussi ouvert des portes aux créateurs britanniques dans les comics comme jamais. Sans Watchmen, DC n'aurait peut-être pas lancé Vertigo. Aujourd'hui, Zack Snyder propose de prolonger l'expérience au cinéma. Watchmen méritait donc que Comic Box lui rende à son tour hommage. Et tant qu'à faire, vous invite à (re)découvrir les créateurs et les trésors de la bande dessinée d'outre-Manche.

Cheers !
Fabrice Sapolsky
Rédacteur en Chef

COMIC BOX

HORS-SÉRIE #4 - PRINTEMPS 2009
www.comicbox.com

Rédaction : FULL FX, 55 rue Boissonade 75014 Paris,
Tél. : 01 43 20 43 01 ou 09 54 86 43 01.

Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky (fabrice@fullfx.biz). **Rédacteur en chef adjoints** : Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com) et Lise Benkemoun (lisebenkemoun@comicbox.com). **Rédacteurs-Graphistes** : Pierre Bisson (pierre@fullfx.biz), Johanna Audiffred (johanna@fullfx.biz), Marion Jouault (marion@fullfx.biz). **Ont participé à ce numéro** : Yann Belfoir (yann@fullfx.biz), Izod, Zemo (zemo@comicbox.com), Alain Carrazé, Romain Nigita, Antoine Maurel, Gabrielle Comhaire.

Publicité : Denis Velardocchio/Vellacom
Tél : 06 12 06 68 74.

Remerciements : Jeff Suter, Sebastien Dallain, Matteo Losso, Walter DeMarchi, Muriel Kitzinger, Lorraine Garland, Tamsin Isles, Amaury Gagneuil, Eric Bufkens.

Éditeur : PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D- BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX - Tél. : 04 92 12 57 57 / Fax : 04 92 12 57 58. **Directeur de la publication** : Alain Guerrini - **Directeur délégué** : Sébastien Dallain - **Comité de direction** : Alain Guerrini, André Denechere, Sébastien Dallain - **Directeur éditorial européen** : Marco Lupoi - **Rédacteur en chef** : Walter de Marchi - **Responsable marketing opérationnel** : Marjorie Todrani/Magalie Brutin - **Chef des ventes** : Benoît Frappat - **Coordinatrice commerciale** : Lydie Pham.

Abonnements : PANINI FRANCE Abonnement, B249 - 60732 SAINTE GENEVIÈVE Cedex. Tél. : 03 44 62 52 95.
E-mail : paninifrance@presse-info.fr.
Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros) : 27 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros) : 57 euros.

Impression : Léonce Deprez Z.I. 62620 Ruitz. **Reassort :** X-Media Conseil, 67 Avenue du Prado, 13006 Marseille (04 88 15 12 43).
Commission paritaire : en cours

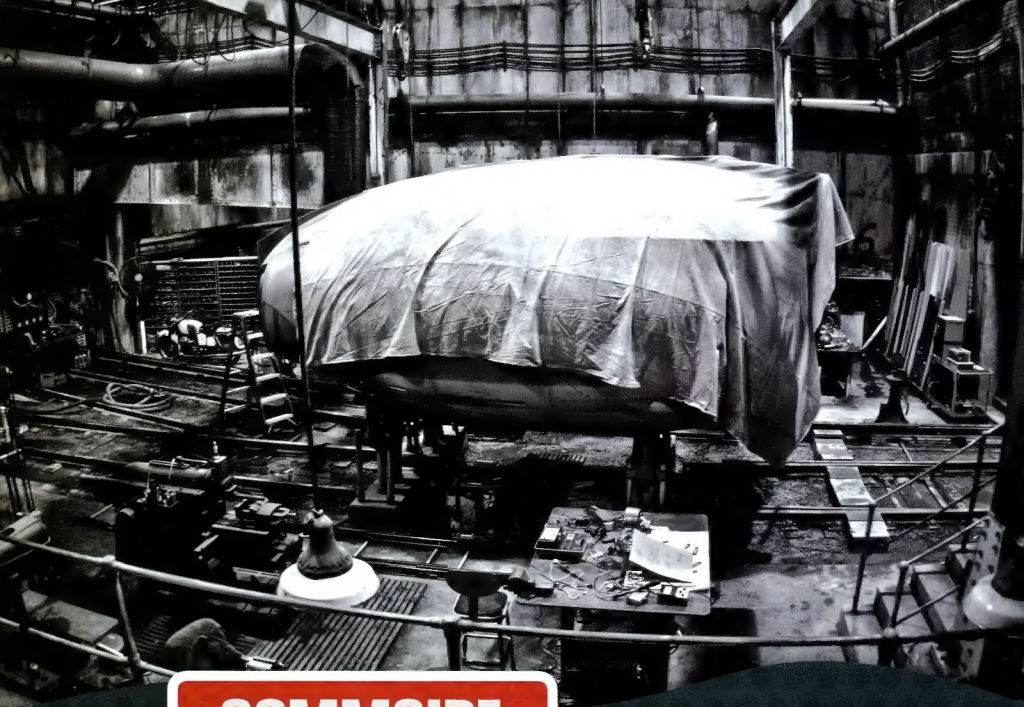
PLUS DE COMIC BOX SUR :
WWW.COMICBOX.COM
avec des news, des vidéos et la chronique des comics Marvel avant leur sortie Américaine, dès le dimanche.

ISSN : N° 1962-4034 - Dépôt légal à parution.
Imprimé en France/Printed in France.

CRÉDITS COUVERTURE :
WATCHMEN © DC Comics/Warner Bros/Paramount Pictures.
All Rights Reserved. Used with Permission.

CRÉDITS INTÉRIEURS : Tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés.

COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition Française.
Tous droits réservés. Reproduction interdite.



SOMMAIRE

HORS-SÉRIE
PRINTEMPS 2009

06 WATCHMEN
À l'heure de la sortie du film, comment ne pas revenir sur le comic-book qui, voici 23 ans, changea durablement la face du médium... ?

08 WATCHMEN - LE FILM
Lorsque, en 1986, le producteur Larry Gordon acheta les droits de la BD, personne n'y croyait. Ce fut un parcours du combattant, impliquant tour à tour toutes les majors hollywoodiennes, mais le résultat est là ! À cœur vaillant...

10 WATCHMEN - LES ACTEURS
Parier sur une équipe de parfaits inconnus n'est plus si courant à Hollywood, mais lorsqu'on a un scénario béton, on peut garder la foi. Nous vous donnons un temps d'avance en vous les présentant à travers leurs souvenirs de tournage !

13 L'AFFAIRE WATCHMEN
Et si le pire ennemi des Watchmen n'était pas Moloch mais... la Fox ? Petit résumé de l'imbroglio légal qui compromet toujours la sortie du film, à deux mois de la date annoncée.

14 ENTRETIEN AVEC DAVE GIBBONS
À tout seigneur, tout honneur ! Dave Gibbons est de retour sur le devant de la scène, défendant bec et ongles l'adaptation de son œuvre la plus célèbre. Mais il ne se résume pas à **Watchmen**, loin s'en faut !

17 LE HÉROS OUBLIÉ : BLACK KNIGHT
Vous pensiez que Captain britain était le premier super-héros british à avoir percé sous la bannière de Marvel ? Perdu ! Les films de cape et d'épée ont marqué Stan Lee...

18 WATCHMEN EST-IL DÉPASSÉ ?
L'escalade nucléaire entre bloc de l'Ouest et bloc de L'Est ? Un poulpe géant comme menace absolue ? Au-delà du vernis historique, que reste-t-il de **Watchmen** en 2009 ?

22 ENTRETIEN AVEC NEIL GAIMAN
Le scénariste de comics devenu l'un des romanciers les plus célèbres du monde fait partie de ceux qui ont pavé la voie à l'irrésistible ascension des artistes britanniques au sein des comics. Il ne manque ni de mémoire ni d'actualité !

26 CAPTAIN BRITAIN
Il fut la première véritable création du label Marvel UK et n'a rien moins que la lourde tâche d'incarner l'Angleterre au sein de la Maison des Idées. D'Excalibur au MI-13, retour sur une carrière bien remplie.

56 ENTRETIEN AVEC BARRY KITSON
On a beaucoup parlé des scénaristes anglais qui font les beaux jours des gros éditeurs américains. N'oublions pas non plus des dessinateurs tels que Barry Kitson, qui a démarré dans les pages de 2000 AD avant de dessiner, entre autres, la JLA et... Captain Britain !

32 BD : WILDCATS

En 2006, Wildstorm revenait avec d'énormes ambitions. La réalité des plannings en aura eu raison mais de là à nous priver de cet excellent prologue signé Grant Morrisson et Jim Lee, il n'en était pas question. Artefact d'un projet inachevé ou signe avant-coureur d'une suite en attente ? L'avenir le dira !

80 WATCHING THE WATCHMEN PREVIEW

Les deux auteurs du graphic-novel n'ont pas créé cette œuvre en une nuit. Il aura fallu des mois de recherches dans des domaines aussi divers que l'Astronomie, l'Histoire... Dave Gibbons a eu tout le loisir de penser à cette œuvre, d'en retirer des choses et... d'avoir des tonnes de choses à dire. Dans ce "monstre" de 256 pages , Dave Gibbons revient sur la conception de leur "bébé". En exclusivité, huit pages de la version française, à paraître dans les prochains mois.

60 IS MY PUBLISHER RICH ?

On connaît bien les auteurs anglais, un peu moins leurs éditeurs. Et pourtant, la Grande-Bretagne a été un foyer important de création. La situation est un peu plus morose aujourd'hui mais tout espoir est loin d'être perdu...

64 ENTRETIEN AVEC CHRIS WESTON

De 2000 AD à The Twelve, de Judge Dredd à JMS, Chris Weston est un crossover à lui tout seul, le crayon toujours partagé entre Grande-Bretagne et États-Unis. Rencontre avec un artiste transversal...

68 DR. WHO

Succès de la télévision british depuis des décennies, le bon Docteur est un mystère insondable qui a déjà changé de visage une dizaine de fois mais aussi inspiré des tonnes de comics. Et pas que de (nombreuses) adaptations officielles...

72 ENTRETIEN AVEC GLENN FABRY

La plupart d'entre vous le connaissent grâce à ses somptueuses couvertures pour **Preacher**. Mais Glenn Fabry ne s'est pas arrêté (ni n'a commencé) là. Découvrez un illustrateur anglais des plus prolifiques !

76 ENTRETIEN AVEC BRYAN TALBOT

Actif depuis le milieu des années 60, Bryan Talbot (Les aventures de Luther Arkwright, Au Cœur de l'Empire, Alice in Sunderland mais aussi des participations à Hellblazer ou Sandman) est considéré comme l'un des pionniers des graphic-novels en Angleterre. Aucune visite de la BD made in UK n'aurait été complète sans lui !

88 LES COMICS DE GERRY ANDERSON

Son nom ne vous dit peut-être rien, mais ses créations, si ! Il a créé les **Thunderbirds** avec sa femme - rien que ça ! Mais il a également œuvré dans le 9e Art, ce qui lui confère toute sa place dans ce numéro !

90 ENTRETIEN AVEC LIAM SHARP

Dessinateur, scénariste, même romancier à l'occasion, Liam Sharp est un bourreau de travail, toujours prêt à porter haut et loin les couleurs de son Angleterre natale ! Il nous en dit plus sur les projets à venir..

94 ABOUT WARREN ELLIS

Il écrit beaucoup plus qu'il ne parle, et n'est pas facile à contacter. Mais il se livre parfois au détour d'un entretien ou d'un post. Nous avons compilé ces petits fragments pour vous proposer un portrait d'Ellis par lui-même !

98 DR. PSYCHO

Courageux combattants pendant la guerre ou héritiers de l'épée d'Arthur ? Oui, mais messieurs les Anglais sont aussi vus comme ceux qui voulaient asservir l'Amérique il y a quelques siècles. Et les comics américains leur ont parfois fait payer... Jusqu'à un retour de manivelle ?

LEXICOMICS

Les comics ont leur jargon. Pour les non-initiés comme pour ceux qui veulent réviser, voici un petit lexique...

Comic-book « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !!!), désignent la bande dessinée américaine.

Creator owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, a priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sidekick Jeune équipier d'un super-héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)

Sketchbook Carnet de croquis d'auteur.

Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Self-contained Épisode qui se suffit à lui-même, qui n'est pas à suivre.

Tie-in Événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

WATCHMEN

(UN)USUAL

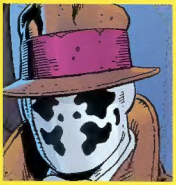
UN NUMÉRO SPÉCIAL SUR LA BD ANGLAISE QUI MET EN SCÈNE DES HÉROS 100% YANKEES, ÇA VOUS PARAÎT LOGIQUE ? NON. ET POURTANT. WATCHMEN EST À LA CROISÉE DES CHEMINS. UNE ŒUVRE QUE MÊME LA PLUPART DES DÉTRACTEURS DES COMICS N'OSENT PAS DÉMOLIR. UN CLASSIQUE QUI MARQUE LE PONT ENTRE USA ET UK. EXPLICATION...

Watchmen, qu'est-ce que c'est ? Selon bon nombre de lecteurs de BD anglo-saxonne, il s'agit ni plus ni moins que de l'aboutissement d'un genre, celui du super-héros. Les auteurs anglais Alan Moore (scénariste) et Dave Gibbons (dessinateur) y amènent les personnages costumés à leurs limites, les confrontant à l'étroitesse de leur vision trop souvent manichéenne. Des années après leur interdiction, en 1985, les super-héros reprennent du service. Le monde est au bord de la troisième guerre mondiale mais ce qui va les amener à montrer à nouveau le bout de leur masque, c'est l'assassinat de l'un d'entre eux. Qui a tué le Comédien ? L'irascible Rorschach a une théorie : il y aurait dans la nature un tueur de héros, quelqu'un qui connaîtrait tous les secrets de cette petite communauté fermée. Et le tueur serait peut-être l'un des leurs. Commence alors une tournée des anciens alliés et ennemis (et parfois l'un n'empêche pas l'autre), du plus anodin au plus surhumain (l'imposant Docteur Manhattan est un colosse bleu capable de prendre la taille d'un immeuble ou d'atomiser n'importe quoi). L'histoire d'Alan Moore et le travail de Dave Gibbons s'enchaînent de manière organique : la tache sur un smiley fait autant écho à un cratère martien qu'à la position des aiguilles d'une montre. Tout participe à un même système où s'imbriquent aussi bien les visions particulières de Docteur Manhattan à travers le temps que la paranoïa de Rorschach ou encore les BD de pirates que lisent les passants dans la rue. Il y aura un avant et un après **Watchmen**.

Watchmen, c'est aussi une certaine consécration : le moment où deux Anglais ont créé une œuvre qui aujourd'hui encore fait référence, tout spécialement pour le marché américain. Tellement, d'ailleurs, que le titre fait souvent partie de ceux que le connaisseur conseillera en priorité aux néophytes. Parfois même trop : sans doute vaut-il mieux déjà avoir parcouru quelques histoires de super-héros au premier degré avant de se lancer dans **Watchmen**, de manière à mieux apprécier comment les clichés y sont démontés. Watchmen, c'est une sorte de « Ragnarok » des super-héros, une tragédie déclinée de manière martiale, parfois digne du théâtre grec. Mais **Watchmen**, c'est aussi une « OPA britannique » sur les comics. Dans leur sillon viendraient Grant Morrison, Neil Gaiman, Mark Millar, Warren Ellis et de nombreux autres auteurs anglais qui sont devenus des figures incontournables de la BD... américaine.

D'ailleurs, les racines de la série ne doivent rien à l'Angleterre. Elles se trouvent plutôt du côté du Connecticut, où siégeait dans les années 60 un petit éditeur de comics nommé Charlton. Ce dernier n'avait alors que deux faits d'armes notables à son actif : un super-héros nucléaire nommé Captain Atom, créé en 1960 par le scénariste Joe Gill et le dessinateur Steve Ditko. Et le retour, en 1965, de ce même Ditko après une parenthèse chez Marvel Comics. Il y avait co-créé un certain Spider-Man. Ditko se mit à l'œuvre à nouveau sur Captain Atom, encadré par un nouveau responsable éditorial nommé Dick Giordano. À l'époque, les super-héros avaient le vent en poupe... mais Giordano résistait à la pression de ses patrons pour aller dans ce sens. Lui, les superpouvoirs à outrance, ça le dérangeait. Il était bien sûr hors de question de se débarrasser de Captain Atom, le personnage le plus connu de leur cheptel. Mais pour les nouvelles créations, Giordano souhaitait des personnages plus terre-à-terre, plus plausibles, qu'il appelait des « Action Heroes ». Charlton n'avait-il pas publié quelques mois plus tôt les aventures d'un certain Blue Beetle, personnage surpuissant aux propriétés mystiques ? Qu'à cela ne tienne. Avec la bénédiction de Giordano, Steve Ditko allait le tuer pour mieux le remplacer par un héritier spirituel : l'homme aux pouvoirs supérieurs trouve la mort devant un de ses anciens étudiants qui jure de devenir héros à son tour mais n'a pas les mêmes pouvoirs. Ce nouveau

SUSPECTS



Blue Beetle (« Scarabée Bleu ») doit alors beaucoup à Spider-Man en termes de chorégraphie. Dans sa lancée, Ditko expérimente avec d'autres pistes ébauchées alors qu'il travaillait sur les aventures de l'homme-araignée. Sur Spider-Man, en effet, c'est lui qui avait décidé de cacher intégralement la face du personnage. Dans le même esprit (mais aussi d'une apparence qui doit beaucoup au Crimemaster, un ennemi de Spider-Man), Ditko crée une véritable énigme vivante ; The Question. Un super-héros en costume de ville mais dont le visage est comme vide (pas d'yeux, de visage ou de bouche), caché par une substance couleur chair. The Question devient le héros urbain de la gamme, promenant dans les bas-fonds de la ville l'indéchiffrable regard d'un justicier implacable aux allures lunaires. D'autres auteurs que Ditko collaboreront aux Action Heroes. On voit alors apparaître le Peacemaker (un héros paramilitaire utilisant un arsenal et des véhicules dignes de Batman pour « mettre fin à la guerre »), « Peter Cannon : Thunderbolt » (un héros athlète qui utilise sa connaissance des arts martiaux et d'autres disciplines venues de l'Orient) ou encore le Judomaster (tout simplement le « maître du judo »). La gamme est inégale mais inspirée. Malheureusement, Charlton n'a pas les moyens d'un DC Comics ou d'un Marvel et ne peut s'imposer sur ce terrain. Moins de deux ans plus tard les séries s'arrêtent les unes après les autres. Charlton baisse les bras. Dick Giordano est alors recruté par DC (il emmène Steve Ditko dans ses valises). Blue Beetle, Captain Atom, Peacemaker et les autres, bien que vénérés par une petite portion de fans, semblent alors voués à l'oubli.

Au début des années 80, Dick Giordano a bien progressé dans l'organigramme de DC et fait partie des hommes forts. Apprenant que la société Charlton est aux abois et cherche à vendre ses anciennes propriétés intellectuelles, Giordano s'arrange pour que son employeur les rachète (DC Comics est connu pour ce genre de rachats de personnages créés par d'autres firmes). Les Action Heroes ainsi sauvés de l'oubli, il convenait maintenant de les utiliser. Dick Giordano et l'un de ses éditeurs, Len Wein, se penchent sur le problème. Or, il se trouve que Wein a aussi en charge la série **Swamp Thing**, sur laquelle un scénariste anglais, Alan Moore, vient de faire des merveilles. Giordano et Wein proposent donc à Moore de plancher sur le sujet des Action Heroes. L'auteur a dans ses cartons un synopsis qui concerne d'autres héros oubliés (ceux de la firme Archie), une histoire de meurtre au pays des super-héros, qui commence avec la découverte du cadavre d'un personnage patriotique, le Shield, dans un port. Moore jugeant l'intrigue idéale pour le projet, il commence alors à rhabiller l'histoire en la peuplant cette fois avec les Action Heroes. Le dessinateur Dave Gibbons est, non seulement, le compatriote de Moore, mais c'est aussi lui qui l'a présenté à Len Wein. Apprenant l'existence du projet concernant les ex-héros Charlton, Gibbons est immédiatement intéressé. Il contacte Moore puis Julius Schwarz, un grand ponte de DC, et se retrouve chargé de dessiner le tout [1]. Les deux anglais peuvent alors se lancer dans l'aventure. Le personnage assassiné au début de l'histoire devient le Peacemaker et le titre de travail devient « Who killed the Peacemaker ? ». Sauf que chez DC, où l'on vient de faire des pieds et des mains pour racheter ces personnages, on est vite refroidi par une histoire où, dès la première page, l'un d'entre eux est déjà tué (et donc inutilisable). Sans parler des autres déviances qui frappent le reste des protagonistes. L'histoire est donc refusée en tant que telle... Mais DC ne consteste pourtant pas la qualité du scénario. L'éditeur fait à Moore & à Gibbons cette proposition : reformuler le projet avec de nouveaux personnages, créés pour l'occasion. C'est enfin l'heure des Watchmen...

Le Peacemaker cède la place au Comedian, lui aussi paramilitaire mais avec un patriotisme accru (dernière réminiscence du Shield). The Question se transforme en Rorschach, qui est tout aussi énigmatique pour qui lui fait face. Nite Owl est un héros dans la veine de Blue Beetle. Captain Atom devient Docteur Manhattan, l'être supérieur par excellence. Peter Canon le Thunderbolt, renommé Ozymandias, n'est plus inspiré par l'Orient mais par Alexandrie. Enfin, Silk Spectre, s'approche beaucoup d'un autre personnage de DC, Black Canary.

Reste un écueil. Malgré un scénario dense (le "tapuscrit" du premier numéro équivaut à une centaine de pages), Alan Moore arrive à la conclusion que l'histoire remplira six numéros... alors qu'on leur en a commandé douze ! Tout pousse donc les auteurs à muscler considérablement leur nouvel univers, par exemple en montrant les années 40 et les prédécesseurs des Watchmen, les Minutemen... Le tout est lourd en recherches. À une époque où l'internet n'existait pas, le travail est colossal et Moore met à contribution quelques collègues, en particulier le jeune Neil Gaiman, alors totalement inconnu aux USA. **Watchmen** prend une vie propre et devient - fort justement - le monument que nous évoquions plus tôt. Et comme les personnages sont nouveaux sous cette forme, Moore et Gibbons signent un contrat avec DC qui leur assure qu'ils pourront récupérer les droits de leurs créations une fois que l'éditeur aura fini d'imprimer l'histoire. Personne ne se doute du succès que va avoir **Watchmen**. Pas même les auteurs. À plus forte raison parce qu'à l'époque le débouché majeur est le fascicule. Contrairement à ce qui s'est souvent écrit depuis (y compris chez DC), **Watchmen** n'est pas un roman graphique (« graphic-novel ») ! Ses auteurs l'ont au contraire conçu comme une suite de douze épisodes publiés en feuilleton. La meilleure preuve en est que si, dans leur idée, **Watchmen** avait dû n'être qu'un livre, jamais ils n'auraient signé un contrat qui leur promettait de récupérer les droits au terme d'un épuisement d'un stock... qui n'est jamais arrivé !

> **"IL Y A EU BEAUCOUP DE COÏNCIDENCES HEUREUSES SUR WATCHMEN. DES CHOSES SUR LESQUELLES ON TOMBAIT PAR HASARD, COMME SI QUELQU'UN NOUS MONTRAIT CE QUE NOUS DEVIONS FAIRE..."**
>
> DAVE GIBBONS, COMIC BOX VOL.2 #5, 2006

Après le succès de la série, DC aura un temps la tentation de produire un trio de « préquelles » dont **The Comedian's Vietnam War Diary**, **Rorschach's Journal** ou encore une mini-série qui aurait pu utiliser Nite Owl en tandem avec d'autres héros. Dave Gibbons se dit même pas forcément opposé à une série qui reposerait sur les Minutemen car, se déroulant des décennies plus tôt, elle n'entamerait pas l'intégrité de Watchmen. Mais entre-temps, le torchon a brûlé entre Alan Moore et DC, qui refuse désormais de travailler avec cet éditeur. Et la base de fans est telle que publier une suite (ou une préquelle) à **Watchmen** serait vu comme un crime de lèse-majesté. DC, finalement, s'est donc résigné à ne plus toucher aux personnages (mis à part un épisode de la série **The Question**, relancée entre-temps, dans lequel le héros-titre rêve qu'il rencontre Rorschach), regrettant sans doute, au final, d'avoir suggéré aux auteurs d'utiliser leurs propres créations. S'il s'était agi des Action Heroes, l'éditeur aurait pu faire à sa guise. Mais le nouveau défi, pour les fans, prend la forme du film de Zack Snyder. D'une part il ne faut pas qu'il trahisse l'âme de la série de Moore et Gibbons. Et les fans espèrent bien sûr que sa sortie aura une reconnaissance méritée. Mais sans doute pas trop. Certains craignent déjà qu'en cas de succès majeur Warner ait envie d'une suite, faisant là ce à quoi l'éditeur n'a pu se résoudre en 23 ans. Pour l'heure, **Watchmen** existe en tant que tel, sous sa forme première et si d'aventure vous ne l'aviez pas lu (et vous vous dites fan de BD ?) le moment paraît bien choisi, quelques semaines avant qu'Hollywood ne s'en mêle...

Xavier Fournier

[1] Comic Box vol.2 #5 (2006)

WATCHMEN
LES GARDIENS
LE FILM

ANATOMIE D'UNE MISSION IMPOSSIBLE

"IMPOSSIBLE, ÇA NE MARCHERA JAMAIS !" DE NOMBREUX CRÉATEURS À HOLLYWOOD ONT CARESSÉ L'IDÉE DE DONNER VIE AUX GARDIENS D'ALAN MOORE ET DAVE GIBBONS À L'ÉCRAN. MAIS BEAUCOUP SE SONT CASSÉ LES DENTS ET ONT EXPÉRIMENTÉ LA MANIÈRE DE FAIRE DES STUDIOS. IL AURA FALLU LA DÉTERMINATION D'UN HOMME, LAWRENCE 'LARRY' GORDON ET VINGT ANNÉES DE DÉVELOPPEMENT POUR QUE WATCHMEN NOUS PARVIENNE ENFIN SOUS LA DIRECTION DE ZACK SNYDER.

L'histoire de **Watchmen** au cinéma commence avant même sa publication en comic-book. Lawrence Gordon, producteur de films d'action à gros budget tels que **Predator** ou **Piège de Cristal**, entend parler de la série alors qu'elle est en préparation, à l'été 1986. Il est alors président de la Twentieth Century Fox depuis deux ans et s'apprête à retourner à sa carrière de producteur, ce projet sous le bras. Il connaît les comics pour avoir produit **Rocketeer** en 1991 (il fera également les deux **Hellboy** en 2004 et 2008). Il en acquiert les droits alors que sort le premier numéro.

Sa première idée est de confier l'écriture du scénario à Alan Moore lui-même. Mais ce dernier décline l'offre. D'une part il vient de passer longtemps sur la série et d'autre part, il se méfie des manières de faire d'Hollywood (déjà !). Pas démonté, Gordon fait alors appel à Sam Hamm (**Batman 1** de Tim Burton). Ce dernier rend sa copie deux ans plus tard. Il a considérablement remanié l'œuvre et changé la fin (il introduit la notion de paradoxe temporel introuvable chez Moore).

ON CHANGE DE CRÉMERIE(S)...

Mais en 1991, patatras, Fox supprime **Watchmen** de ses priorités. Gordon négocie alors le droit d'aller proposer le film à un autre studio (c'est d'ailleurs là que les ennuis judiciaires de Watchmen débutent, cf. p. 13).

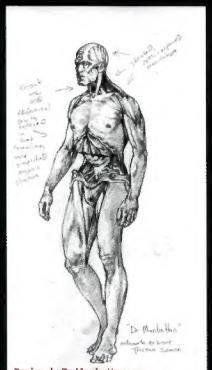
Entre temps, Larry Gordon a convaincu Terry Gilliam de se pencher sur la question. Ce dernier semble enthousiaste. La production s'étoffe et Joel Silver (**l'Arme Fatale**, **Matrix**) entre dans la danse comme co-producteur.

Warner Bros reprend le projet à son compte. C'est d'ailleurs la logique même, DC Comics étant une filiale du groupe. Gilliam n'est pas vraiment emballé par le script de Sam Hamm et place un de ses lieutenants, Charles McKeown sur le coup. L'idée est de rendre le film plus fidèle à la série. Qui s'en plaindrait ? Mais Terry Gilliam peine. Pendant dix ans, il va, sans succès essayer de trouver la bonne formule et un budget raisonnable mais n'y parvient pas.

La réputation de Gilliam fait qu'un certain nombre d'acteurs à Hollywood se voient bien dans le projet. On entend tout et n'importe quoi sur le film... Robin Williams, Keanu Reeves, Richard Gere ou Gary Busey. Mais rien n'y fait. Et en 2001, Warner, à son tour, jette l'éponge.

Mais Larry Gordon n'a pas dit son dernier mot et porte **Watchmen** chez Universal. Au passage, Lloyd Levin remplace Silver comme co-producteur.

En haut : Nite Owl (Patrick Wilson) devant sa machine volante. Ci-dessus : les Minutemen, l'équipe de l'Âge d'or qui a précédé les Watchmen.



Design du Dr Manhattan par Tristan Schane de l'époque Greengrass...

Le scénariste d'**X-Men 1** et **2**, David Hayter a la lourde tâche d'écrire un nouveau script (et a priori de le réaliser). Ici, Hayter remodèle les choses à sa façon : l'action est déplacée de 1985 à l'an 2002 et de nombreux éléments sont modifiés. Hayter clame à qui veut bien l'entendre que **Watchmen** est *"le projet de ses rêves"*. Et ceux qui ont lu le script affirment que malgré le changement de période, cette version est la plus aboutie.

Malgré toutes les péripéties, les producteurs y croient encore (en même temps, la méthode Coué leur a plutôt bien réussi jusque-là !). Nous ne saurons jamais si cette version aurait été pertinente vu qu'une belle engueulade entre Gordon, Levin et Universal en 2003 met un coup d'arrêt au projet. Après tant de péripéties on aurait pu penser que Gordon allait se décourager. Que nenni. Il s'en va proposer le film à Revolution Studios, un indépendant lié à Sony Pictures qui vient de donner pleine satisfaction à notre producteur nomade sur **Hellboy**.

Mais les déboires financiers de Revolution l'année suivante mettent un terme à cette perspective. À ce stade, **Watchmen** est passé par presque tous les studios Hollywoodiens. Il ne manquait que Paramount. Mais ces derniers relèvent le défi dès 2004 en annoncant le film pour deux ans plus tard.

Darren Aronofski (**The Fountain** et bientôt **Robocop**) est engagé pour tourner le film avec le script d'Hayter.

Mais Aronofski doit quitter le projet alors que le film qu'il est en train de tourner, **The Fountain**, prend l'eau. Paul Greengrass (Vol 93, Bourne Ultimatum) le remplace. Mais le sort s'acharne... Les actionnaires sont mécontents des managers de Paramount et le studio est décapité brutalement de ses executives. Du coup, Watchmen retourne dans les limbes. Dans un ultime baroud d'honneur, Gordon et Levin retournent chez Warner pour négocier. Un deal est trouvé : Warner et Paramount co-financeront le film et se partageront la distribution ; à Warner les USA, à Paramount le reste du monde.

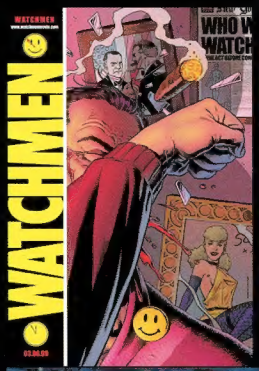
Côté créatif, Paul Greengrass, parti remettre une balle dans le flingue de Jason Bourne, Warner souffle à Gordon le nom de Zack Snyder sur la foi de ce qu'ils ont vu de **300** (qui n'est pas encore sorti à ce moment-là). Emballés, Gordon et Levin lui proposent le film mi-2006. Ce dernier ne veut pas entendre parler du script de David Hayter. Authentique fan de comics, Snyder veut faire une adaptation ultra-fidèle et réécrit le script en compagnie d'Alex Tse.

SNYDER NE CHANGE PAS UNE FORMULE QUI GAGNE

Zack Snyder aime les défis impossibles. **300** en était un (convaincre Frank Miller notamment). Pour commencer, il choisit d'affronter la communauté des fans, à San Diego en 2007. Son film est à peine commencé et il n'a rien à montrer si ce n'est un poster teaser réalisé tout spécialement par Dave Gibbons. Mais le réalisateur encaisse les remarques et met les fans dans sa poche. En 2008, lorsqu'il revient présenter les premières images du film, les fans sont convaincus et lui offrent un triomphe. Toute l'année, Snyder a tenu un blog vidéo depuis le tournage dans lequel il distillait son expérience. Quelle est donc sa recette ? Une grande honnêteté intellectuelle. Zack Snyder n'est pas du genre à laisser mijoter sa cervelle trop longtemps avant de passer à l'action. Il tape vite et (souvent) juste. Il trouve néanmoins que la longue phase de développement n'est pas un obstacle, au contraire : *"Je trouve cool que ça ait pris du temps. Cela aurait été fait il y a dix ans, Dr Manhattan n'aurait été qu'un comédien peint en bleu, pas un personnage en 3D animé en temps réel par l'acteur. Billy [Crudup] était d'ailleurs tous les jours bleu également pendant le tournage avec des diodes et des capteurs partout pour saisir ses expressions. En prime, le fait que cela se passe en 1985 et qu'on ne le fasse qu'aujourd'hui donne un air de 'classique' au film. On n'est plus dans le démodé. On est dans le classique"*. Interrogé sur la dimension politique et sociétale de **Watchmen** et, plus particulièrement sur le fait que **Watchmen**-le film soit réalisé par un Américain, qui a sans doute moins de distance par rapport à son propre pays que les auteurs britanniques de l'original, le réalisateur réplique : *"Je pense que c'est du voyeurisme de ma part. [**Watchmen**-le film] est ma vision déformée de l'Amérique. Regardez le Comédien ! C'est une blague ce type. Il est énorme ! Il est irrévérencieux, c'est un tueur barbare et en même temps quelqu'un de charmant et adorable. Il aime l'art, la séduction. Il EST l'Amérique. C'est un paradoxe vivant."*

À quelques semaines de la sortie du film, les déboires légaux n'ont fait qu'ajouter un peu de pression sur un long-métrage. Celle-ci accompagnée d'un buzz médiatique extraordinaire. Le **Dark Knight** de 2009 ? Les paris sont ouverts.

Izod



WATCHMEN
03.06.09
"I don't mind being the smartest man in the world
I just wish it wasn't this one."
O.CRANDUS—Interview in NOVA/EXPRESS Aug. 1977

Ci-dessous :
Le teaser de San Diego 2007 et l'une des affiches promotionnelles du film dévoilées il y a quelques mois. Celles-ci sont réimaginées trait pour trait d'après les posters promo de Gibbons en 1986. En bas, le Comedian pose devant le "stars & stripes". Une certaine vision de l'Amérique.

WATCHMEN
LES GARDIENS

LE CASTING : FAN DE BARBIE VS GEEKS

SAN DIEGO 2008, LE CASTING ENTIER DE WATCHMEN A FAIT LE VOYAGE EN CALIFORNIE POUR VENIR PRÉSENTER LES PREMIÈRES MINUTES DU FILM À UN PUBLIC ENDIABLÉ. SOURIANTS, DÉCONTRACTÉS, LES ACTEURS RACONTENT COMMENT ILS ONT ABORDÉ LA BD ET LEURS PERSONNAGES...

Aviez-vous lu les comics de Watchmen avant de jouer dedans ?

Jeffrey Dean Morgan (Le Comédien) : Non, car même si je lisais pas mal de comics quand j'étais petit, parce que mon père les collectionnait, j'avais arrêté depuis un moment. Ce qui fait que je n'avais jamais lu **Watchmen** avant qu'on me propose le rôle. Et là, j'ai été surpris, j'attendais le scénario et on m'a envoyé la BD ! J'ai appelé mon agent pour être sûr qu'il ne s'agissait pas d'une erreur, mais il m'a confirmé que c'est ça que Zack Snyder voulait. Je l'ai donc lue. Une première fois. Puis une autre. Et encore une autre. J'ai dû la lire au moins 20 fois en tout et à chaque fois, je découvrais quelque chose que je n'avais pas remarqué les fois précédentes ! Vous n'avez pas souvent l'occasion de lire des chefs-d'œuvres pareils ! **Watchmen**, c'est tout simplement brillant. C'est génial de voir ces personnages de papier prendre vie, c'est pour ça que j'étais super excité à l'idée de jouer le Comédien.

Patrick Wilson (Nite Owl) : Je n'avais pas lu **Watchmen** non plus avant qu'on me propose le rôle, mais j'ai l'un de mes meilleurs amis qui est un geek parfait, je l'appelle toujours quand il s'agit d'adaptations de comics pour qu'il m'explique un peu de quoi il s'agit. Donc, comme d'habitude, je lui téléphone pour lui dire qu'on me propose de jouer dans **Watchmen** et il me répond : *« Oh mon Dieu, c'est énorme ! Si tu ne dois jouer que dans une seule adaptation de comics, il faut que ce soit celle-ci ! »* Et là j'ai compris qu'on était en terrain sacré ! (rires) J'ai donc pris le bouquin et j'ai plongé dedans !

Malin Ackerman (Silk Spectre) : Moi non plus, je n'avais pas lu **Watchmen** avant de me lancer dans le film, les comics ne m'intéressaient pas vraiment quand j'étais petite, je préférais les poupées, du genre Barbie (rires), même si je m'y connaissais un peu parce que mon cousin les collectionnait. Bref, j'ai moi aussi un bon copain qui est fan de comics, et depuis que j'ai fait ce film, il est devenu carrément hallucinant, je dois lui rappeler chaque fois que je le vois que je ne suis pas vraiment Silk Spectre ! (rires) Mais je trouve ça génial qu'il y ait autant de fans de Watchmen, j'aime leur enthousiasme !

Jackie Earl Haley (Rorschach) : Quand j'étais petit, je ne lisais pas beaucoup de comics, j'aimais bien les dessins mais je trouvais qu'il y avait trop de mots à lire (rires). Et puis vers 14 ans environ, quand justement je me suis mis à aimer la lecture, j'ai été pris par la science-fiction. Je suis devenu un fan d'Isaac Asimov, de Robert Heinlein, d'Arthur C. Clarke. Mon bouquin préféré à l'époque était **Stranger in a strange land**. Si bien que comme Jeffrey, je n'avais pas lu **Watchmen** avant qu'on me l'envoie pour me proposer le rôle. Et de la même façon que lui, je suis tombé dedans ! Je suis devenu un fan absolu ! Et j'ai découvert à quel point on peut être excité à l'idée de voir ce matériel extraordinaire être adapté au cinéma, faire partie de l'aventure et rester un fanboy ! (rires) Je suis sûr que le film sera une expérience inoubliable. Les adaptations de comics au cinéma allaient dans le bon sens depuis un moment déjà, mais je pense que **Watchmen** va encore les faire passer au niveau supérieur. Il y a vrai-

En haut : Carla Gugino (Silk Spectre I) et Malin Ackerman (Silk Spectre II) Ci-dessus : Jackie Earl Haley et Jeffrey Dean Morgan (le Comedian). À droite : Billy Crudup (Dr Manhattan) et Patrick Wilson (Nite Owl).

ment tout dedans ! Un style visuel, des symboles, des effets spéciaux, de l'action, une vision etc. C'est intelligent, sophistiqué, dur, immoral parfois. Je pense que le public va passer par de nombreuses émotions ! Vous allez avoir peur, réfléchir, rire, pleurer, être choqué... Et dans ce mélange, j'aime mon personnage, il est cool (rires) J'aime son costume, sa façon de bouger. C'est un super-héros et en même temps il est très crédible. Et il fait sacrément peur aussi...

Justement, qu'est-ce qui est le plus inquiétant à vos yeux dans les personnages que vous interprétez ?

Jeffrey Dean Morgan : Leurs actions... Leur savoir... Je ne vais pas organiser un concours maintenant entre Rorschach et le Comédien pour savoir

lequel des deux est le plus effrayant (rires) mais ils se posent là tous les deux ! Et ils nous ont donné l'occasion d'explorer le côté sombre des super-héros, ce qui, je crois, n'avait pas été fait beaucoup dans les adaptations de comics au cinéma. Dans **Watchmen**, on se rend compte à un moment que les super-héros peuvent aussi être des psychopathes... Et le Comédien comme Rorschach aiment frapper les gens et leur foutre la trouille, ça les amuse ! (rires) En tant qu'acteur, il y a des moments où je me suis fait peur à moi-même... C'est ça, la réalité de **Watchmen** !

Jackie Earl Haley : Rorschach n'aime pas beaucoup de gens... En fait, il n'aime même personne (rires) ! Mais il admire le Comédien. Il n'est pas d'accord avec lui sur tout, mais il a de l'estime pour lui. Donc forcément, l'autre ne peut pas être très gentil... (rires)

Qu'est-ce que vous préférez dans vos personnages ?

Malin Ackerman : Je les trouve tous très humains, même si ce sont des super-héros et des combattants. Ils ont chacun un parcours exceptionnel. Silk Spectre par exemple passe de teenager à femme, et c'était vraiment intéressant de jouer cela.

Carla Gugino (Sally Jupiter/Silk Spectre) : Tout sauf le maquillage pour me vieillir ! À un moment, j'avais quatre prothèses pour les joues, une autre pour le cou, il fallait 4 heures pour me préparer et 1h30 pour me les enlever (rires). Mais c'était très intéressant, je passe de 27 à 69 ans dans le film, c'est extraordinaire pour une actrice de jouer le même personnage sur un laps de temps aussi long. En plus elle a une vraie personnalité. Je ne peux pas dire qu'on se ressemble vraiment, mais j'ai essayé de la comprendre. Depuis mes 13 ans, je veux être actrice et j'ai eu la chance que cela marche pour moi assez vite, mais j'ai vu des tas de gens qui ont été moins chanceux... Sally fait partie de ceux-là... Elle voulait vraiment être une star, briller, mais le destin en a décidé autrement, donc elle essaye de concrétiser son rêve à travers sa fille...

Billy Crudup (Docteur Manhattan) : Moi ce que j'ai préféré c'est que lorsque je lève le bras les gens meurent instantanément (rires). Non, je rigole mais c'est vrai que c'était très différent de tout ce que j'ai joué jusqu'ici. D'abord, il m'a fallu essayer d'appréhender de quoi Dr Manhattan est capable. Ensuite, j'ai dû faire semblant de mesurer 4 mètres, alors que je n'atteins même pas la moitié... J'ai dû faire des tonnes d'exercices physiques et supporter l'humiliation d'être à poil pendant plus de 5 mois, à part ça c'était cool (rires) !

Patrick Wilson : Moi j'adore Dan, il me manque ! Il est un peu grassouillet, morose, pessimiste, mais vous êtes toujours de son côté ! Vous ressentez ce qu'il ressent. Et au passage en tant qu'acteur ce n'est pas mal de jouer un personnage qui ne s'entretient pas trop, pendant que mes copains passaient leur temps à faire de la musculation, je pouvais me gaver de bière et de glaces (rires) !

Quelles libertés aviez-vous sur le tournage ?

Jeffrey Dean Morgan : Pas tellement, mais c'était volontaire ! (rires) Je veux dire qu'en tant qu'acteur, notre boulot consistait à donner vie aux personnages de papier. Il nous fallait donc rester au plus près du matériel qui nous servait de source, c'est-à-dire la BD ! On n'a donc pas eu de grandes séances d'impro, genre « et si on essayait ça » ! Ce n'était pas le lieu ! Ce qui était sur la page, c'est ça qu'on devait faire ! Le challenge consistait plutôt à résumer plusieurs cases en une seule scène, sans rien perdre. Et je crois qu'on n'a pas été trop mauvais là-dessus !

Quels souvenirs gardez-vous du tournage de Watchmen ?

Malin Ackerman (Silk Spectre) : C'était fun, plein de challenges, difficile parfois. Pas seulement parce que le matériel de base est bien écrit et qu'il fallait lui rester fidèle, mais aussi parce qu'il y avait cette pression des fans partout dans le monde, et qu'on ne voulait surtout pas les décevoir... Mais c'est marrant car au fur et à mesure que le tournage avançait, je pense que nous, les acteurs, nous sommes devenus les plus grands fans au monde de **Watchmen** ! (rires) Nous voulions être vraiment sûrs de faire au mieux, de satisfaire Zack et tous les gens qui aiment cette BD, alors on y a vraiment mis tout notre coeur !

Patrick Wilson (Nite Owl) : Le tournage a duré longtemps, presque six mois entre septembre et février, mais c'était super. Zack Snyder est un type incroyable. Chaque jour, il était le plus concentré, le plus positif, et le plus enthousiaste de tous les gens qui se trouvaient là. Au début vous vous dites qu'il ne le fait que les jours des grosses scènes, ou ceux où vous êtes là, mais non, il est comme ça chaque jour ! Si bien que c'est un vrai plaisir de travailler avec lui, et que chacun a à coeur de donner le meilleur de lui-même pour être à sa hauteur.

Carla Gugino : Je sais que les acteurs disent souvent ça mais nous sommes très vite devenus inséparables. Nous mangions ensemble, nous formions un groupe très soudé. Certains se connaissaient avant, d'autres

WATCHMEN
LES GARDIENS

non, mais on ne faisait pas de différence, c'était très agréable et je pense que cette complicité se ressent dans le film. Tous les personnages sont intéressants, mais je dois avouer que j'ai un faible pour le Comédien... Je trouve ce personnage fascinant. Et Jeffrey l'a joué de manière excellente, on sent vraiment qu'il s'agit d'un malade (rires) ! Il est très différent du Joker, mais en même temps ils ont en commun ce sens amoral et ce charme qui dérange le spectateur... Quand un personnage est aussi méchant que ça, vous ne voulez pas l'aimer ! Or le Comédien peut être tellement drôle et tellement charmeur par moments, que c'en est dérangeant... Il y a une dualité dans tous ces personnages de **Watchmen**, entre la lumière et la noirceur et je trouve que ça se retrouve même dans les costumes. Pendant tout le film, on sent le balancement entre ces deux pôles. Avant la fin, on ne sait plus très bien qui sont les héros, qui sont les vilains etc.

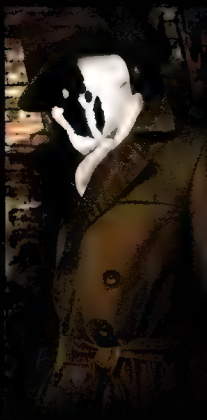
De nombreuses scènes contiennent des effets spéciaux, ce qui fait que vous ne les voyiez pas comme elles seront dans le film, vous aviez peur de cela quand vous étiez sur le tournage ?

Jeffrey Dean Morgan : Nous avions tous vu **300**, nous savions de quoi Zack était capable, mais c'est vrai qu'au moment où l'on tourne la scène, on ne la voit pas exactement comme elle sera. Notre job, c'était de venir sur le plateau, en costume, avec tout notre enthousiasme, et de faire au mieux, parce que nous sommes des super-héros, bordel ! (rires) Mais c'est vrai, on ne peut pas savoir exactement ce que ça donnera. On ne peut qu'espérer que ce sera génial, que les couleurs péteront à l'écran etc. Et j'espère bien sûr que le Comédien vous semblera encore meilleur que dans la BD ! Mais d'après ce que j'ai vu comme images du film, je ne crois pas que vous allez être déçus !

Vous êtes contents d'être ici dans La Mecque des comic-books et de rencontrer les fans ?

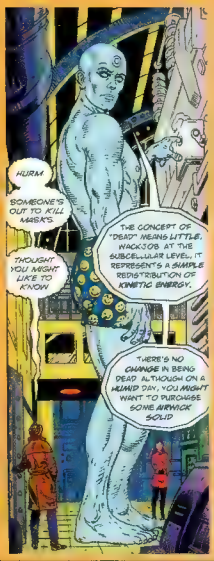
Jackie Earl Haley : Oui, car je n'ai pas cessé de lire ce qu'ils écrivent sur Internet sur **Watchmen** depuis que j'ai accepté de jouer dedans ! (rires)

Jeffrey Dean Morgan : Je suis content qu'il l'ait dit parce que j'ai fait la même chose ! (rires) À vrai dire, avant la présentation des extraits qui a eu lieu aujourd'hui, j'étais super inquiet ! J'étais fier du travail qu'on avait fait, et du tournage, mais quand même je m'inquiétais un maximum de la réaction des fans ici... Ils ont une influence énorme sur un film pareil ! Ils peuvent en faire un succès ou le détruire ! La passion des gens qui aiment ce bouquin est quasi inégalée ! Mais je dois avouer aussi que je les remercie. Car tout au long du processus de **Watchmen**, j'ai lu leurs commentaires, ce qu'ils attendaient, leurs vœux. Et je m'en suis beaucoup servi dans la construction de mon personnage ! Ce qu'ils ont écrit sur le Comédien était la plupart du temps super intelligent ! Je les adore ! (rires)

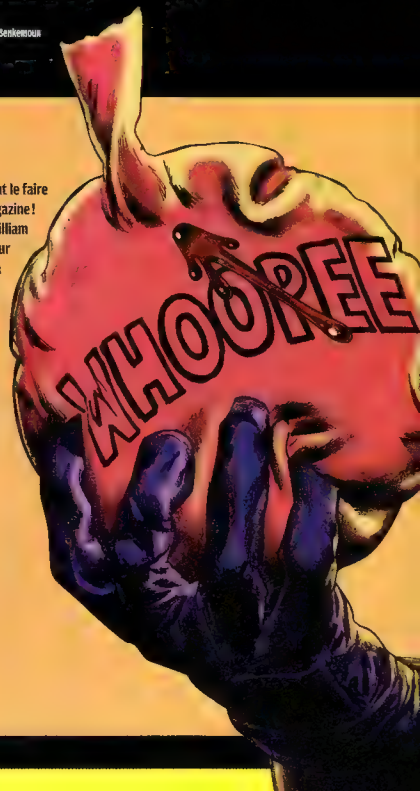


Propos recueillis par Lise Benkemoun

QUAND DC PARODIE LES WATCHMEN !


HURM
SOMEONE'S OUT TO KILL MARKS.
I THOUGHT YOU MIGHT LIKE TO KNOW
THE CONCEPT OF "DEAD" MEANS LITTLE. WACKJOB AT THE SUBCELLULAR LEVEL. IT REPRESENTS A SIMPLE REDISTRIBUTION OF KINETIC ENERGY.
"THERE'S NO CHANGE IN BEING DEAD ALTHOUGH ON A WINDY DAY, YOU MIGHT WANT TO PURCHASE SOME ANCHOR SOLID

Quitte à parodier une des vaches à lait de la maison, autant le faire "en interne". Et chez DC, on a l'outil qu'il vous faut : Mad Magazine ! Le magazine satirique créé par Harvey Kurtzman et William Gaines est une institution aux USA depuis 1952. Il tape sur tout ce qui bouge et s'est fait une spécialité de parodier la pop-culture Américaine depuis toujours. Que Watchmen soit édité par DC tout comme Mad, ses éditeurs s'en balancent : la vanne n'a pas de frontières et pas de limites. Watchmen a donc été mis sur le grill dans une parodie signée Desmond Devlin et Glenn Fabry. Dans celle-ci, le Comedian devient le Funnyman, Rorscharch est transformé en Wackjob ("malade mental" en argot) et tout est du même tonneau. Comble de l'ironie, les équipes de Mad se sont amusées à distribuer la parodie gratuitement au Comic-Con 2008 dans une édition spéciale Watchmen !



L'AFFAIRE... WATCHMEN

NOUS AVONS DÉJÀ BEAUCOUP PARLÉ DU FILM WATCHMEN EN LUI-MÊME, MAIS L'HISTOIRE NE SERAIT PAS COMPLÈTE SANS MENTIONNER LE FEUILLETON JURIDIQUE QUI L'ENTOURE. RÉPUTÉ INADAPTABLE SUR GRAND ÉCRAN, IL SEMBLERAIT QUE LE DESTIN S'EN MÊLE AVEC ACHARNEMENT, ALORS MÊME QUE LE FILM EST DANS LA BOÎTE ET PRÊT À SORTIR MONDIALEMENT. C'EST LE MOMENT QU'A CHOISI FOX POUR DÉGAÎNER LES AVOCATS ET ENTRAÎNER WARNER ET LE PRODUCTEUR LARRY GORDON (VOIR PAGES 8 ET 9) DANS UNE BATAILLE JURIDIQUE QUI A FAILLI COMPROMETTRE LA SORTIE DE WATCHMEN !

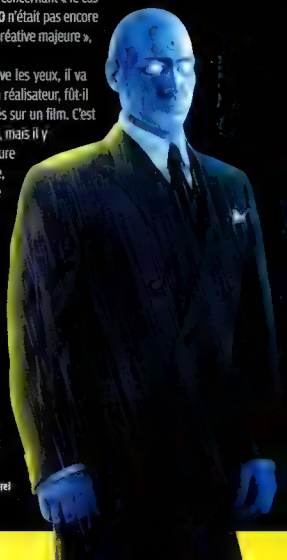
Comme vous avez pu le lire en pages précédentes, le projet Watchmen a fait le tour de toutes les crèmeries hollywoodiennes, jusqu'à ce que Warner Bros. se décide finalement à croire au succès potentiel de l'œuvre de Moore et Gibbons et aligne plus de 100 millions de dollars pour sa réalisation sur grand écran. Ce qu'ils ignoraient à l'époque, c'est qu'ils pourraient bien ne ramasser que les miettes de ce gâteau pourtant si appétissant. L'origine du problème remonte à 1991, date à laquelle Fox se désintéresse officiellement du projet. Comme des accords préalables avaient été signés avec Larry Gordon (le producteur qui a porté le projet à bout de bras depuis 1986, lui-même ancien cadre de la Fox), studio et producteur parviennent à un nouveau contrat stipulant que Gordon pouvait aller vendre le projet ailleurs, mais que Fox en conservait les droits de distribution ainsi qu'une part des revenus du film et de ses suites. Jusqu'ici, c'est plutôt clair. C'est en 1994 que les choses se compliquent réellement : les termes du contrat changent. Fox place le film en « turnaround ». C'est-à-dire que Gordon est libre d'aller le vendre et le faire ailleurs, à condition d'informer la Fox de tout changement créatif majeur (réalisateur, scénariste ou acteurs principaux). Autrement dit, il peut remonter tous les dossiers qu'il veut, convaincre qui il veut de travailler sur **Watchmen** et si, à un moment, il parvient à une formule qui séduise la Fox, ces derniers retrouvent soudainement une « first option ». Autre corollaire à cet accord de 1994 : Larry Gordon serait supposé rembourser tous les frais de pré-production engagés par la Fox avant d'aller le faire ailleurs. Sauf que le principal intéressé ne l'entend pas de cette oreille - le fameux paiement résultant d'une interprétation d'une ligne du contrat. Bon, à la limite, le préjudice porte sur un million de dollars, intérêts compris, et on peut penser qu'un accord aurait été trouvé assez facilement. Mais, et c'est plus grave, la Fox prétend également que les producteurs ne les ont pas informés de l'arrivée de Zack Snyder sur le projet. De fait, le deal de 1994 n'a pas été respecté et Fox possède un angle légal pour tenter de s'arroger l'essentiel des profits potentiels de **Watchmen**. Une plainte a été déposée en février 2007. Il faut bien dire que, après le milliard généré par **The Dark Knight** l'année dernière, ce genre de succès populaire en fait baver plus d'un, sans compter que, qui emporte la bataille juridique emporte également les prétentions sur de possibles suites à **Watchmen** !

En première instance, la justice a tranché en faveur de Fox. Attention, aucun jugement n'a été rendu, mais le juge a déboutè Warner, qui demandait l'annulation pure et simple du procès. Il va donc falloir se défendre et ce ne sera pas simple. Lloyd Levin, l'autre producteur exécutif du film, vient de publier une lettre ouverte dans laquelle il dénonce la rapacité de Fox. Il assure le public que, en 2005, les deux studios se sont vus proposer le même projet, packagé de la même manière. Fox a refusé de manière peu élégante (un mail assez peu tendre à l'égard du film en atteste) tandis que Warner s'est engagé. Mais leur seule justification concernant « le cas Snyder » est que, lorsqu'il a été intégré à l'équipe, **300** n'était pas encore sorti et il ne constituait donc pas une « modification créative majeure », étant donné qu'il était parfaitement inconnu.

Mais, soyons honnêtes, si l'opportunisme de Fox crève les yeux, il va être délicat de faire admettre à qui que ce soit qu'un réalisateur, fût-il inconnu, n'est pas l'un des principaux créatifs engagés sur un film. C'est un peu le combat de la bonne foi contre la procédure, mais il y a eu roublardise des deux côtés, semble-t-il. Et, à mesure que le 6 mars approche (date de la sortie américaine, deux jours après la France), la pression s'est resserrée un peu plus autour du cou de Warner, qui s'est déjà couché dans un cas similaire (et payé 10 millions de dollars pour pouvoir sortir **Shériff, fais-moi peur** en 2005). D'ailleurs, des pourparlers ont été engagés entre les deux studios, sur insistance du juge. Une méthode apparemment payante puisque le 15 janvier dernier on apprenait que les studios s'étaient mis d'accord "pour un montant non révélé" afin de garantir la sortie de **Watchmen** le 6 mars.

En attendant, il y a tout de même une personne que cet imbroglio a ravi : Alan Moore, dont on connaît le légendaire amour d'Hollywood ! « *Ces problèmes légaux sont d'une ironie formidable. Peut-être [le film] a-t-il été maudit de très loin, d'Angleterre.* »

Antoine Maurel



Entretien avec Dave Gibbons

WATCHMEN
LES GARDIENS

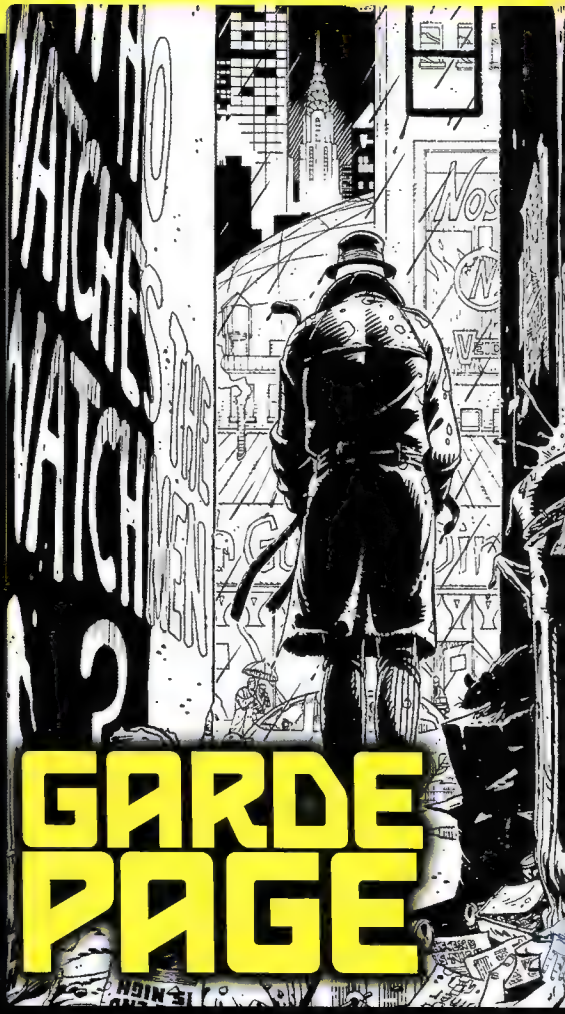
LE CO-CRÉATEUR DE WATCHMEN N'A PEUR DE RIEN. SURTOUT PAS D'AFFIRMER HAUT ET FORT SON SOUTIEN À L'ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE DE SON ŒUVRE. IL ÉTAIT D'AILLEURS À PARIS EN NOVEMBRE DERNIER POUR PRÉSENTER QUELQUES EXTRAITS DU FILM. IL A BIEN VOULU RÉPONDRE À NOS QUESTIONS...

Quand avez-vous pris conscience que Watchmen allait marquer l'histoire et qu'il changerait votre vie pour toujours ?
Oh, c'est difficile à dire. Je ne peux pas définir de moment précis. C'est plus divers moments. Quand nous avons commencé la série, nous pensions qu'il n'y aurait que douze numéros et une édition reliée (un TPB, NDLR). Puis il y a eu un graphic-novel, puis une tournée de dédicaces pour faire la publicité du graphic-novel... Nous avons vu les longues files d'attente nous attendant. Après tout ça, nous avons commencé à comprendre l'ampleur que cela prenait.

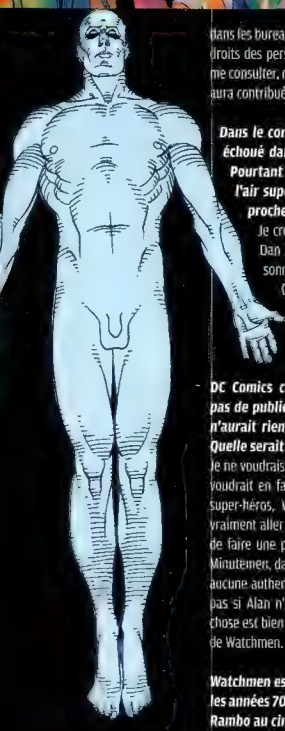
De plus, vous n'étiez pas sur place. Vous étiez en Angleterre. Vous étiez détachés du phénomène...
C'est vrai. D'ailleurs, l'unique tournée promotionnelle que nous avons faite pour le graphic-novel s'est déroulée en Angleterre. On se doutait que l'accueil britannique était un reflet de ce qui se passait aux États-Unis. Je crois que de ne pas habiter là-bas nous a permis d'être plus détachés du monde des super-héros.

Vous avez déjà évoqué votre processus de travail avec Alan Moore. Vous passiez des heures au téléphone pour parler de la série. Est-ce que tout avait été minutieusement planifié à l'avance ou avez-vous fait évoluer certains éléments au fil du temps ?
Alan est un scénariste très structuré. Il avait écrit un synopsis regroupant les différentes parties qui sont restées le cœur de la saga. Si je devais faire une analogie, je dirais que Alan est un "Mozart" des comics : il a la mélodie, mais il a déjà également toute l'orchestration en tête. Nous discutions beaucoup entre chaque numéro.... sans parler des longues conversations avant que nous ayons commencé. Dès le début, j'avais le script complet, avec les dialogues. Je suis ensuite passé à la phase des dessins. Une ou deux fois, j'ai parlé à Alan car je trouvais que le script ne laissait pas assez de place à l'action. Ou parfois, ça m'est arrivé de redessiner certains plans. Mais à part ça, on se connaissait suffisamment et on avait parlé longtemps de la direction du projet avant de commencer pour qu'au moment de passer à la réalisation, tout se passe naturellement.

Lors de notre dernière discussion, il y a deux ans, Watchmen - le film n'était même pas en pré-production. Contrairement à Alan, vous avez toujours déclaré que vous souteniez le projet. Et votre présence ici le prouve. Étiez-vous une sorte de référence pour l'équipe du film ?
C'est amusant car parfois, je me considère un peu comme le type qui garde les Gardiens ! (rires) Dès le début, en parlant avec Zack Snyder, j'ai compris qu'il connaissait très bien la série. Il voulait rendre justice à l'histoire. On m'a demandé de donner mon avis sur les premiers scripts. J'ai fait quelques story-boards pour Zack. J'ai déjà vu un premier montage du film... Je ne suis pas une présence constante sur le plateau ou



Ci-dessus : le squid, un calamar géant qui apparaît dans le tout dernier épisode de Watchmen. Ne le cherchez pas dans le film, Zack Snyder a admis qu'il ne l'avait pas inclus. Et Dave Gibbons a été plutôt réceptif à la solution de remplacement trouvée par le réalisateur.



dans les bureaux de production. Après tout, Alan et moi avons vendu les droits des personnages dans les années 80, ils ne sont pas obligés de me consulter, mais j'apprécie qu'ils le fassent. J'espère que ma présence aura contribué positivement au film.

Dans le comic-book, les Watchmen sont des perdants. Ils ont échoué dans leur rôle de super-héros. L'équipe est bancale. Pourtant dans le film, d'après les premiers extraits, ils ont l'air super cools ! Surtout Nite Owl... Son costume est plus proche de Batman que jamais ! Qu'en pensez-vous ?

Je crois que dans le film, ils ont accentué la différence entre Dan Dreiberg et Nite Owl. En tant que Dan Dreiberg, le personnage est un raté. Mais quand il enfile son costume de Nite Owl, il redevient un héros. C'est vrai que je l'ai dessiné un peu bedonnant, moins en forme. L'idée principale de la dualité de Dan a été conservée dans le film et c'est l'essentiel.

DC Comics continue de respecter sa promesse et ne prévoit pas de publier une suite à Watchmen. Hollywood, au contraire, n'aurait rien contre faire une suite au film, en cas de succès. Quelle serait votre réaction dans ce cas ?

Je ne voudrais pas faire partie de ce projet. Et je ne crois pas que Zack voudrait en faire partie non plus. Contrairement aux autres films de super-héros, Watchmen est une histoire complète. On ne peut pas vraiment aller plus loin avec ces personnages. Alan et moi avons parlé de faire une préquelle à la série. On aurait assisté à la création des Minutemen, dans les années 40-50. Mais si Alan ne l'écrit pas, ça n'aura aucune authenticité. De même, si je ne le dessine pas, et je ne le ferai pas si Alan n'est pas scénariste, ça n'aura aucune légitimité. Si une chose est bien faite, il ne faut plus y toucher. C'est ce que nous pensons de Watchmen.

Watchmen est une œuvre s'inscrivant dans une époque précise : les années 70-80. C'était la guerre froide, des menaces de guerre, Rambo au cinéma... Sans vouloir vous vexer, ne pensez-vous pas que cette histoire a un peu vieilli ?

Non, je ne crois pas. C'est avant tout un reflet de l'époque. C'est un peu comme pour les romans classiques. C'est une histoire datée dans le temps. C'est une caricature des États-Unis durant cette période. Zack a eu la bonne idée de garder cet élément dans le film. Il n'a pas essayé de l'adapter à la situation actuelle.

En lisant votre livre "Watching the Watchmen", nous avons cru comprendre qu'Alan et vous aviez eu beaucoup de liberté en créant les Watchmen. Vous avez, depuis, continué de travailler dans le monde des comics et vous avez pu ressentir les effets des interférences du marketing et des éditeurs. Pensez-vous que Watchmen aurait du mal à voir le jour chez DC ou Marvel, aujourd'hui ?

C'est intéressant. L'une des raisons de Watchmen, c'est effectivement cette liberté laissée par DC. Ils nous ont juste interdit d'utiliser leurs personnages principaux. Ils n'avaient rien à perdre. C'était aussi une période d'expansion dans le monde des comics. Aujourd'hui, il a tendance à rétrécir. Si Alan et moi allions proposer n'importe quel projet à Marvel ou DC, ils seraient ravis. Pour les autres créateurs, c'est plus difficile. Ils doivent souvent passer par un éditeur indépendant. Si je dirigeais une maison d'édition de comics, je chercherais les meilleurs créateurs et je leur dirais de faire de leur mieux. J'ai travaillé pour DC Comics, avec leurs personnages. C'est sympathique car vous faites partie d'un plus grand univers. Mais je préfère dessiner mes propres projets.

Les Watchmen sont basés sur les héros de Charlton, qui ont connu des hauts et des bas durant ces trente dernières années. La popularité de vos personnages a même dépassé celle des originaux. Pensez-vous que les Watchmen auraient eu la même popularité si les héros avaient été Blue Beetle et Question ?

Sans leur manquer de respect, les personnages de Charlton étaient des seconds couteaux. Ils étaient déjà dérivés d'autres héros plus populaires. Quand DC a décidé que nous ne pouvions pas utiliser les personnages de Charlton, ce fut libérateur pour nous. Nous avons pu créer de vraies caricatures des héros. Nous avons fait notre version de Batman, de Superman ou de The Question...

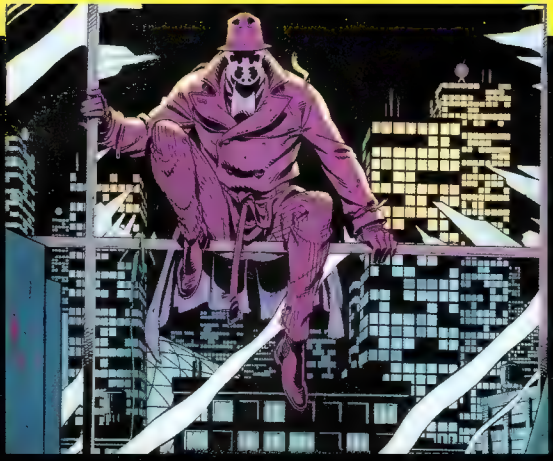
Vos héros étaient plus proches de la Justice Society...

C'est vrai. Nous avons vu que nous pouvions définir des archétypes. Nous pouvions explorer tous les différents aspects des super-héros. Je crois que si nous avions utilisé les personnages de Charlton, la série n'aurait pas connu un tel succès.

Parlons d'un autre héros : le Spirit. Vous avez travaillé sur le personnage, encore une fois avec Alan Moore. Tous les créateurs semblent aimer ce personnage. Aimez-vous aussi ce personnage ? Que pensez-vous de l'adaptation cinématographique de votre camarade Frank Miller ?

J'ai toujours aimé ce personnage. J'ai toutes les archives reliées chez moi. On dit souvent que la manière de raconter une histoire est plus importante que l'histoire en elle-même. Will Eisner avait une manière personnelle de raconter une histoire, par son approche, sa musicalité... Comment cela se traduit dans une adaptation cinématographique destinée à un large public ? Je n'en ai aucune idée. Je n'ai pas encore vu le film. Je n'ai vu que certains extraits. On y retrouve certains éléments propres à Frank. Je suis curieux de voir le film en entier. Je suis certain qu'il sera différent de ce qu'en aurait fait Will Eisner. Cependant, ça se rapproche d'une des questions précédentes ; il faut savoir se dire : "Ce

WATCHMEN
LES GARDIENS



créateur est talentueux. Voyons ce qu'il fait de ce personnage".

Tout comme Frank Miller, ne seriez-vous pas tenté de réaliser un projet d'animation ou cinématographique ? Avec Watchmen, vous avez, en quelque sorte, mis le pied à l'étrier.

J'ai toujours été un "comic-book guy" : j'imagine des choses pour les comics avant tout. J'ai trouvé l'univers du cinéma très intéressant. C'est très gratifiant de voir que votre travail signifie quelque chose pour les autres. Je reste intéressé par toute nouvelle opportunité créative. Je ne dirai jamais non. Je suis beaucoup impliqué dans le "motion comic" Watchmen. C'est un défi de vouloir raconter une histoire sous cette forme. Je suis un conteur d'histoire. Je suis connu pour mon travail de dessinateur. J'ai aussi écrit de nombreux comics. Je suis plus intéressé dans l'aspect narratif de l'histoire. Si on me proposait de raconter une histoire, que ce soit au cinéma ou dans l'animation, je serais tenté.

DC fait très attention aux Watchmen. Par exemple, on nous a dit que nous ne pouvions pas demander à quelqu'un de dessiner une illustration avec ces personnages. Seul vous en avez le le droit. D'un point de vue artistique, ne seriez-vous pas curieux de voir certains dessinateurs actuels, nés dans les années 80, dessiner les Watchmen ?

Oui, bien sûr. Tout d'abord, je trouve cela très flatteur que DC souhaite que je reste le seul à dessiner les Watchmen. J'ai déjà vu les personnages dessinés par d'autres dessinateurs. Je crois que c'était dans un magazine célébrant les vingt ans de Watchmen. Je me souviens d'une illustration d'Eduardo Risso, le dessinateur de **100 bullets**, représentant les deux policiers penchés devant le corps du Comédien. Ça m'a permis de voir mon travail d'un autre œil. Je serais intéressé... J'ai également vu l'interprétation d'Alex Ross. Encore une fois, je crois que Watchmen est une œuvre achevée. S'il devait avoir une version de l'histoire sans Alan et moi, ça ne serait pas vraiment Watchmen.

Vous avez plusieurs numéros de la série Green Lantern Corps (Green Lantern Corps : Recharge en 2005 et ensuite la série Green Lantern Corps, NDLR). C'est l'un de vos héros préféré. Pourquoi avez-vous quitté la série ?

Je venais de terminer un projet personnel, le graphic-novel **The Originals**. J'ai travaillé seul sur cette œuvre. Cependant, j'aime collaborer avec un autre scénariste ou un artiste. On m'a offert la chance d'écrire **Green Lantern Corps**. En tant que fan, j'ai fait tout ce dont j'avais pu rêvé : j'ai collaboré avec les meilleurs scénaristes de cette génération, Alan Moore et Frank Miller notamment, j'ai travaillé avec mes idoles de jeunesse, comme Will Eisner, Stan Lee et Harvey Kurtzman, j'ai écrit un série mensuelle pour DC Comics...

Vous avez aussi travaillé sur Captain America pour Marvel...

Oui, j'ai fait quelques numéros de Captain America. Sur **Green Lantern Corps**, j'avais un dessinateur de talent à mes côtés : Patrick Gleason. C'était une excellente période pour faire partie du monde de Green Lantern. Geoff Johns venait de relancer la série. Le crossover que nous avons fait était génial. Après un an environ, je me suis dit qu'il était temps d'aller de l'avant.

Pour terminer, où seriez-vous si les comics américains n'avaient jamais existé ?

Je suppose que nous n'aurions pas cette conversation et je serais en train de dessiner des comics anglais ! (rires)

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky.

Mise en forme : Pierre Bisson.

GIBBONS, AU-DELÀ DE WATCHMEN

Résumer le parcours d'un auteur à une seule œuvre n'est jamais très flatteur, surtout quand il a été prolifique. Dave Gibbons est, vous l'aurez donc compris et re-compris, le dessinateur du génialissime **Watchmen**. Mais il n'est pas de ces artistes qui font un « tube de l'été » puis vivent ensuite sur leur réputation. D'abord il n'a pas attendu **Watchmen** pour gagner sa place dans l'histoire de la BD : il fut le dessinateur des « Harlem Heroes » et à ce titre un des auteurs qui ont participé au lancement de la mythique revue 2000AD en 1977. Pour le même magazine il a également co-créé une pléthore d'autres personnages, y compris le héros guerrier Rogue Trooper (devenu ces dernières années l'objet de jeux vidéos). Dave Gibbons arrive sur le marché américain en 1982, recruté chez DC par l'éditeur Len Wein (futur éditeur de **Watchmen**) qui lui confie les dessins de Green Lantern. Pour la même maison d'édition, Gibbons s'associera avec son compère Alan Moore le temps de **Superman Annual #11** (« For The Man Who Has Everything »), épisode devenu lui aussi à son échelle un classique, incorporé jusque dans les dessins animés consacré au héros de Krypton. Gibbons fut aussi le dessinateur de **Give Me Liberty** (écrit par Frank Miller). Mais il est aussi scénariste et a, à ce titre, aussi bien écrit la première minisérie opposant Batman à Predator que **Superman : Kal** (un projet dans lequel Superman est injecté dans un contexte arthurien). On lui doit aussi le lancement de l'actuelle série consacrée au **Green Lantern Corps** (qu'il a cessé d'écrire l'an dernier), le roman graphique **The Originals** et plus de choses qu'il serait possible d'en lister en 100 pages. Jamais homme à rester les deux pieds dans le même sabot, Dave Gibbons s'est aussi intéressé à d'autres supports comme les jeux vidéos (il participé aux designs du jeu **Beneath a Steel Sky**) ou même les pochettes de disques. Le film **Watchmen** lui a même permis de s'inviter (timidement puisque c'est en temps que consultant) dans le monde du cinéma. Pour un artiste qui fêtera ses 60 ans au printemps, le parcours est déjà bien rempli... et le bonhomme n'a pas prévu de s'arrêter de si tôt !

BLACK KNIGHT

INCONNU ? OUBLIÉ ? NON, MAIS SOUVENT OMIS. LE CHEVALIER NOIR D'ATLAS COMICS EST À LA BASE D'UNE DYNASTIE DE SUPER-HÉROS ET DE SUPER-VILAINS. MAIS ON OUBLIE SOUVENT QU'IL FUT LE PREMIER HÉROS BRITISH DE L'UNIVERS MARVEL À POSSÉDER SA PROPRE SÉRIE...

Quel est le premier héros masqué anglais publié par Marvel Comics ? Si vous avez répondu Captain Britain ou Union Jack, les super-héros patriotiques créés dans les années 70, vous avez tout faux. Techniquement cet honneur revient à John Watkins, alias le premier Citizen V (mentionné quelques fois dans la série **Thunderbolts**) apparu en janvier 1942 dans **Daring Mystery Comics #8**. Il s'agit d'illustrer une sorte de combattant européen, capable tantôt de combattre les bombardements de Londres, tantôt d'aider les résistants français. Mais il n'aura guère que deux aventures dans tout le Golden Age.

Non, le premier héros britannique à réellement recevoir son titre chez l'éditeur, c'est le Chevalier Noir (Black Knight), une création de Stan Lee et Joe Maneely dont la série débute en mai 1955. Il s'agit d'un chevalier de la cour d'Arthur qui adopte un peu les mêmes recettes que Zorro, à savoir que, sous son identité civile de Sir Percy of Scandia, il joue les poltrons incompétents (pratiquement digne d'un personnage de la série TV **Kaamelott**) alors que secrètement il est l'imposant Chevalier Noir, bras armé du magicien Merlin. Les dessins de Maneely lorgnent sur le prestigieux modèle qu'est le **Prince Vaillant** d'Hal Foster mais assez curieusement, Stan Lee sera minimaliste quand aux références aux légendes de la Table Ronde, à laquelle il vient de rajouter un chevalier apocryphe. En dehors d'Arthur (qu'il faut toujours sauver) et de Merlin qui joue les sorciers forts en conseils mais peu actifs façon « Shazam », les seules références au vrai mythe arthurien sont Mordred le mauvais et la fée Morgane. Il faut dire que l'idée de base de Stan Lee ne doit sans doute rien à la littérature moyenâgeuse. Près de six mois plus tôt était sorti un film intitulé **The Black Knight** (avec l'acteur Alan Ladd dans le rôle-titre), racontant les aventures d'un jeune forgeron qui devient secrètement le Chevalier Noir pour aider son roi. Et le film non plus ne s'intéressait guère aux autres chevaliers tels que Lancelot. Bref, Marvel (alors appelé Atlas) et Stan Lee n'avaient pas été chercher le nom ou le concept bien loin. Sir Percy a forcément tout un arsenal teinté d'ébène, en particulier un cheval noir (qu'il pourrait tout aussi bien appeler « Tornado ») et une épée noire. Sculptée dans un météore et offerte par Merlin à son champion, l'épée est supposée aider le bras de son propriétaire et bien entendu être invincible. Dans les années suivantes, le champ des pouvoirs de cette lame sera largement étendu, mais à la base, dans cette série historique, il s'agit surtout d'une épée donnant de la chance à son détenteur. Pour autant qu'il y ait de l'idée, la carrière initiale de Sir Percy de Scandia s'arrête en décembre 1955, au #5. Atlas Comics n'a tout bonnement pas les épaules pour lancer de nouvelles séries et la liste de ses productions va considérablement se calmer jusqu'au début des années 60. Quand Stan Lee lancera sa vague de super-héros modernes, il y aura bien un Black Knight mais au début, il n'a aucun rapport. C'est un ennemi d'Iron Man utilisant des armes à la pointe de la technologie. Il faudra attendre **Avengers #47-48** pour apprendre d'une part que le Black Knight criminel est mort, et que son neveu est devenu super-héros pour racheter sa mémoire, tandis qu'on découvre qu'ils sont des descendants de Sir Percy et que ce dernier est donc officiellement absorbé dans la chronologie Marvel. Une « version robot » de Sir Percy sera même vue dans la série **Skull The Slayer**, habitant une sorte de musée construit par des aliens. Bref, les manières de ramener Percy ne manquaient pas. Par la suite le Black Knight originel [1] sera surtout utilisé par le scénariste Roy Thomas, comme dans une minisérie de 1990 où l'esprit de Sir Percy prend le contrôle de son descendant moderne pour pouvoir repousser une meute de démons. Mais, vers la fin des années 90, un des plans les plus fascinants de Roy Thomas consistait à mettre sur pied une équipe de héros venus de toutes les époques, les Centurions [2], dans lequel Sir Percy et quelques autres auraient traversé les époques pour sauver l'espace-temps. L'idée fut refusée par Marvel mais on trouva par la suite des concepts très similaires dans **Avengers Forever** ou **Exiles**. Aujourd'hui Sir Percy apparaît de temps à autre comme un guide spectral conseillant son descendant tandis que son ennemi, la fée Morgane, est devenue une adversaire des Vengeurs et de Spider-Woman. Un bilan pas mauvais du tout pour un héros qui n'était à la base qu'un plagiat de film...

Xavier Fournier

[1] Dans des épisodes récents de New Excalibur, il est révélé que la lignée des Black Knights avait commencé bien avant Sir Percy et qu'il est en fait le sixième a avoir utilisé le déguisement et l'épée noire.

[2] Le concept avait été testé avec les Anachronauts, une équipe de personnages employés par le malfaisant Kang et qui comptait dans ses rangs un autre Black Knight, le neveu de Sir Percy.

Black Knight
"THE MENACE OF MODRED THE EVIL!"
OUT OF THE LEGENDS OF KING ARTHUR AND THE VALIANT KNIGHTS OF THE ROUND TABLE ... OUT OF THE COLORFUL DAYS OF OLD, WHEN KNIGHTHOOD WAS IN FLOWER... OUT OF THE GLAMOR, ROMANCE, AND HIGH ADVENTURE OF THE THRILLING CRUSADES... COME THESE ACTION-PACKED TALES OF THE GREATEST KNIGHT OF THEM ALL! AND NOW, PREPARE TO RIDE INTO DARING COMBAT WITH THE BLACK KNIGHT!

WATCHMEN EST-IL DÉPASSÉ ?

23 ANS ! LA PARUTION DE LA MAXI-SÉRIE D'ALAN MOORE ET DAVE GIBBONS REMONTE AUJOURD'HUI À PLUS DE DEUX DÉCENNIES. 1986 C'ÉTAIT NON SEULEMENT UN AUTRE SIÈCLE MAIS AUSSI, EN UN SENS, UN AUTRE MONDE, AVEC UNE GÉOPOLITIQUE TOTALEMENT DIFFÉRENTE. CE QUE MOORE ET GIBBONS DISAIENT À L'ÉPOQUE EST-IL TOUJOURS ACTUEL EN 2009 ? C'EST À VOIR...

Une œuvre culturelle se périme-t-elle ? Dans l'absolu, non. Sauf si vous voulez passer pour un fieffé imbécile, vous n'irez pas visiter une exposition de Léonard De Vinci en vous moquant de lui parce qu'il n'utilisait pas Photoshop. De même, ironiser sur Mozart parce qu'il n'a laissé aucune place au saxophone dans ses partitions ne vous permettra sans doute pas de briller en société. C'est la même chose pour une bande dessinée. Elle est forcément à prendre comme telle. Mais qu'en est-il du message qu'elle exprime ? Lui ne résiste pas forcément au passage du temps. Souvent, ça passe ou ça casse. Captain America en train de casser la figure d'Adolf Hitler en 1941, c'est une image qui a bien vieilli car l'Histoire a évolué dans son sens. Le même Captain America affichant ouvertement une démarche « anti-jaunes » dans les années 50, par contre, c'est comme la version originale de **Tintin au Congo**. Un lecteur contemporain qui les lirait aujourd'hui aurait un regard forcément différent de celui des auteurs ou même du public de l'époque. Sans comparer **Watchmen** à **Tintin au Congo**, on peut se demander si la pertinence de la maxi-série de Moore et Gibbons n'est pas entamée par le fait que le monde a changé. La question se pose donc quand au fond du scénario. La forme, en revanche, reste d'une actualité assez parfaite puisque, finalement, la plupart des comics mainstream modernes empruntent à **Watchmen**. Moore est l'un des premiers à écrire des super-héros d'une manière aussi réaliste, à mettre en avant les hommes derrière le masque de la sorte. 23 ans après, il est bien difficile de lire des titres tels que **Civil War** ou **Identity Crisis** sans penser à la série de Moore et Gibbons. **Watchmen** est un peu aux comics modernes ce que **Citizen Kane** est au cinéma. Welles a inventé une nouvelle manière de filmer avec son premier long métrage et, dans une certaine mesure, tous les films qui ont suivi sont réalisés « à la Citizen Kane ». Difficile, dans cette perspective, de considérer des œuvres aussi fondatrices comme dépassées. Même

TELLYA THE TRUTH, THIS WHOLE BLOODY MESS, IT GIVES ME A FUNNY FEELIN' INSIDE Y'KNOW?
THERE WAS A GULL IN MY STOMACH.
AFGHANISTAN : IS PAKISTAN NEXT ?

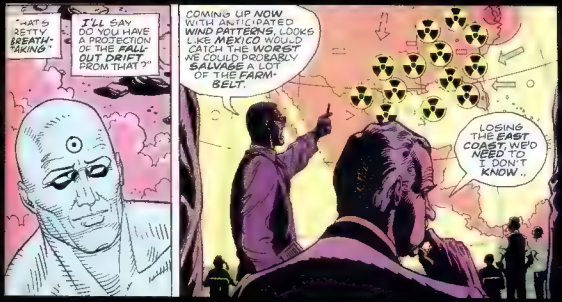
si le contexte de Watchmen semble parfois un brin obsolète...
Le postulat de base est celui d'un monde qui est encore plus près (de quelques secondes) de l'apocalypse, avec une guerre froide en pleine escalade et les états-majors de l'Est et de l'Ouest prêts à appuyer sur le bouton. Le fait est que **Watchmen** présente une situation du monde où ces deux blocs s'opposent de manière en apparence inexorable, où les mesures radicales sont utilisées par un des personnages pour établir la paix mondiale. Une des questions majeures soulevées par **Watchmen** est de savoir s'il est admissible de sacrifier une partie de la population pour écarter une guerre mondiale Est/Ouest. Seulement voilà, trois ans plus tard le mur de Berlin s'effondrait et « l'inexorable » affrontement entre les deux blocs s'évaporait par la même occasion, sans qu'il y ait besoin d'un sacrifice radical comme celui mentionné dans **Watchmen**.

LA FIN, LA GUERRE ET LA TERREUR

On est donc à nouveau dans un cas où l'Histoire n'a pas été dans le sens du récit. Quoique. En un sens, l'attaque de New York telle que vue dans **Watchmen** (avec la matérialisation d'un pseudo-extraterrestre) est la partie la moins solide de l'ensemble. Du tout au moins elle jure avec le reste. Déjà, à l'époque de la parution, cette fin avait été source de désaccord chez DC Comics. Len Wein, éditeur des onze premiers épisodes de la série, préféra même se retirer du dernier numéro plutôt que valider une fin *« qui rappelait précisément la fin d'un épisode du feuilleton TV Outer Limits (en VF : Au-delà du réel) »* [1]. À la relecture, on pourra tout de même objecter que la thématique du rapport entre comic-books et réalité est omniprésente tout au long du récit.
Parce que Moore écrit des super-héros réalistes, très humains, dont bien peu ont des super-pouvoirs. Au milieu de tout cela, le Dr. Manhattan fait figure d'exception et c'est précisément son existence qui interroge ce rapport entre réalité et fiction, puisque, fondamentalement, le récit diverge vers l'uchronie à partir de son arrivée. Certes, Manhattan possède une cohérence et une logique interne dont le poulpe de la fin aurait bien du mal à se targuer. Mais, d'un point de vue formel, l'aspect kitschissime du monstre est justifié par Ozymandias, sur fond de *« Plus c'est gros, plus ça passe ! »*
On retrouve cette même idée de jeu entre réalité et fiction à travers le comic-book que lit le jeune Bernie tandis que son homonyme le marchand de journaux commente l'actualité à qui veut l'entendre. Difficile de croire que Moore aurait fait un tel gimmick de ces phases si ce n'était pas pour plonger le lecteur au cœur du débat sur le rapport entre réalité et fiction. Il n'est donc pas exclu de penser que le poulpe géant d'Ozymandias n'est jamais que le dernier avatar d'une réflexion qui voit un homme radioactif gagner la guerre du Vietnam à lui seul. Ce même homme finit d'ailleurs par bâtir des châteaux ex nihilo sur Mars sans que cela choque personne. Le monstre de la fin est certes très caricatural, mais, d'une certaine manière, il est nécessaire pour boucler la boucle. Et, paradoxalement, paver la voie, par jeu de contrastes, à une conclusion très réaliste basée sur la réflexion de Moore quant à la nature humaine. Un propos dont on retrouve un autre écho dans cette citation d'Einstein, choisie par le scénariste pour conclure le 4e chapitre (consacré au Dr. Manhattan) : *« L'arrivée de l'atome a tout changé, sauf notre façon de penser... »* Donc, oui, cet élément narratif est totalement dépassé, mais il l'était sans doute déjà à l'époque, de manière parfaitement assumée. On peut discuter de la pertinence de ce choix, mais taxer **Watchmen** de ringard pour cette seule raison semblerait un peu excessif. Il sera d'ailleurs intéressant de voir ce que Snyder va en faire sur grand écran, surtout si l'on se réfère au précédent instauré par le film **The Dark Knight**. Le Joker est un personnage baroque de comic-book au même titre que le monstre tentaculaire de **Watchmen**. Et pourtant, Nolan et Ledger ont réussi à lui donner une épaisseur très réaliste sur fond de lutte d'influence par terreur interposée.
Il y a, en revanche, une certaine forme de naïveté dans la fin de **Watchmen** qui laisse à penser que si le monde se découvrait un ennemi commun, les peuples s'uniraient et la paix régnerait. Or, le lecteur lambda vit aujourd'hui dans un siècle défini pour une bonne partie par les retombées du 11 septembre, une attaque de New York qui n'a pas forcément uni l'Occident... Dans un contexte où la géopolitique ne s'appuie plus autant sur les dogmes politiques mais revient vers des clivages religieux, la conclusion de Moore et Gibbons ne tient plus. Ce qui est d'ailleurs peut-être une des raisons pour lesquelles Zack Snyder, dans son adaptation cinématographique, a gardé l'histoire dans le milieu des années 80 : si aujourd'hui, en 2009, New York était victime d'une attaque non-humaine telle qu'elle apparaît dans la BD, on peut parier que ce serait pris pour un « signe divin » dans certaines régions du globe et absolument pas comme une incitation à la paix. Les mitraillettes et les lance-roquettes ne s'arrêteraient pas plus qu'ils ne se sont calmés dans l'après 11 septembre. Qui plus est, c'est la notion même de « guerre globale » qui a changé. La configuration à la **Docteur Folamour** du monde, avec les états-majors prêts à appuyer sur le bouton de la bombe, ne tient plus aujourd'hui quand une partie du danger vient d'un terrorisme qui utilise des cutters passés en fraude dans un avion ou des jeeps kamikazes. On peut arrêter une bombe ou dévier un missile. On peut interrompre une guerre en signant un traité. Le terrorisme, lui, n'est pas aussi facile à éteindre et une solution à la **Watchmen**

En haut : dubitatif, le Président Nixon se demande s'il doit appuyer sur le bouton.
Ci-dessus : "Quel futur ?" C'est bien là toute la question, posée par Nite Owl, moins conscient de l'imminence du danger que les autres personnages...

WATCHMEN
LES GARDIENS


"WHAT'S PRETTY BREATH-TAKING"
I'LL SAY DO YOU HAVE A PROTECTION OF THE FALL OUT DRIFT FROM THAT?"
COMING UP NOW WITH ANTICIPATED WIND PATTERNS, LOOKS LIKE MEXICO WOULD CATCH THE WORST WE COULD PROBABLY SALVAGE A LOT OF THE FARM-BELT.
LOSING THE EAST COAST, WE'D NEED TO F DON'T KNOW ..

En haut : Docteur Manhattan, le surhomme tel que l'avait défini en son temps le philosophe Friedrich Nietzsche. À droite : la conception du poulpe monstrueux, vu dans la BD mais absent de l'adaptation filmée.

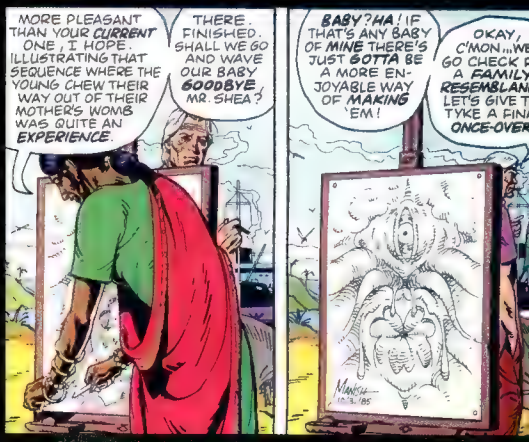
n'apporterait que peu de résultats aujourd'hui. Non pas que ce fût le but de Moore et de Gibbons de parler de ce qui se passerait près d'un quart de siècle plus tard, c'est certain. Mais toujours est-il qu'on ne peut guère penser qu'un lecteur qui découvrirait aujourd'hui la maxi-série en retirerait la même identification que le public de 1986. À propos de ce qui est devenu à la longue une forme d'anachronisme, notons cependant qu'à l'époque, les auteurs avaient déjà su distancer un peu leur discours de ce qui était alors l'actualité en utilisant une forme d'uchronie. D'emblée, le monde de **Watchmen** est présenté comme n'étant pas le nôtre, il a ses modes, ses formes particulières de cigarettes ou de pipes et Richard Nixon y est toujours président [2] (une décennie après son départ précipité de la Maison Blanche). Le lecteur de 1986 était donc clairement prévenu qu'il fallait prendre une distance en termes de représentation de la réalité mais cela restait un univers voisin du sien, sans doute de plus en plus éloigné au fur et à mesure que nous avançons dans le temps. Cela ne veut pas dire que **Watchmen** est moins bon avec le temps mais qu'on n'en retire sans doute pas la même impression de l'**Iliade** selon qu'on soit contemporain de la Guerre de Troie ou né dans les siècles suivants.

LE SENS DU MENSONGE

Finalement, c'est peut-être une simple question de savoir ce qu'il faut regarder. L'impact de la guerre froide, comme la scène du « poulpe extra-terrestre » décriée par Len Wein n'étant que l'habillage de la série. Empêcher la guerre par un sacrifice ? Le plan d'Ozymandias tel que nous le montre la BD ? Ce sont des éléments qui ont vieilli ou tout au moins qui commencent à sérieusement dater. Mais peut-être que le côté daté de ces passages permet de mieux dégager la véritable fin. À savoir que, quand le sort en est jeté, que tout est dit, les héros (l'élite) survivants finissent par convenir tacitement d'un mensonge plutôt que de révéler la vérité au monde (au peuple). La question n'est pas neuve et transparaît dans de nombreux écrits philosophiques, comme le français Jean Le Rond d'Alembert qui se demandait déjà, en 1770 « Si, en matière de religion ou même en quelque matière que ce puisse être, il est utile de tromper le peuple. » Et là, pour le coup, si **Watchmen** s'est éloigné de l'actualité mondiale, il n'a rien perdu de la force de son propos. En 2003, le secrétaire d'état américain Colin Powell brandissait une fiole d'anthrax dans les locaux de l'ONU comme preuve de l'existence « d'armes de destruction massive » prêtes à fondre sur les USA. En définitive, il ne s'agissait que d'un contenu anodin, pour l'ébrouffe. Finalement Colin Powell n'a pas la même finalité qu'Ozymandias mais il en a les méthodes. Comme sans doute George Bush Jr a pu les employer ces dernières années pour justifier sa croisade. Du coup **Watchmen** n'est plus d'actualité en termes de rapport avec la guerre mais bien, dans les dernières pages en particulier, comme un vibrant avertissement que l'élite (qu'elle soit composée de super-héros, de politiques, de religieux...) peut décider pour le peuple sans le peuple et qu'à partir du moment où elle le peut, inexorablement, elle finira par le faire. Là où Alan Moore rejoint des philosophes comme Le Rond d'Alembert c'est, qu'en définitive, il laisse une fin assez ouverte pour que le lecteur puisse avoir un avis personnel mais ne puisse trancher sur la conclusion : est-ce en définitive, pour le bien du peuple ou pas ? Là encore, difficile de ne pas rapprocher **Watchmen** du récent succès cinématographique **The Dark Knight**, qui met la question des méthodes à adopter pour « le plus grand bien » au cœur du débat. À partir du moment où les démocraties modernes elles-mêmes n'ont toujours pas trouvé la réponse, la question laissée en suspens par Watchmen n'a rien perdu de sa pertinence.

Xavier Fournier & Antoine Maurel

[1] Voir interview de Len Wein dans Comic Box #47, juillet 2007.
[2] Par opposition à Frank Miller dans **Dark Knight** pour qui le président futur des USA avait le visage de Ronald Reagan.


MORE PLEASANT THAN YOUR CURRENT ONE, I HOPE. ILLUSTRATING THAT SEQUENCE WHERE THE YOUNG CHEW THEIR WAY OUT OF THEIR MOTHER'S WOMB WAS QUITE AN EXPERIENCE.
THERE. FINISHED. SHALL WE GO AND WAVE OUR BABY GOODBYE MR. SHEA?
BABY? HA! IF THAT'S ANY BABY OF MINE THERE'S JUST GOTTA BE A MORE ENJOYABLE WAY OF MAKING 'EM!
OKAY, C'MON... WE GO CHECK A FAMILY RESEMBLAN LET'S GIVE T TYKE A FIN ONCE-OVER

ABONNEZ-VOUS À COMIC BOX

2 ANS D'ABONNEMENT
40% D'ÉCONOMIE SOIT 45 € AU LIEU DE 78 €
30% D'ÉCONOMIE SOIT 27 € AU LIEU DE 39 €
1 AN D'ABONNEMENT
LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !
NOUVEAU ! ABONNEZ-VOUS PAR TÉLÉPHONE AU 03 44 62 52 95

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PANINI FRANCE Abonnement COMIC BOX
[illegible] SAINTE GENEVIEVE Cedex. - Email : [illegible]
Ou abonnez-vous par téléphone au : 03 44 62 52 95

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN et je choisis l'offre avec 30% de réduction, soit 6 numéros pour 27 € (CB001)
☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS et je choisis l'offre avec 40% de réduction, soit 12 numéros pour 46 €** (CB002)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT JUSQU'AU 31/12/2007
DOM TOM ET ETRANGER : NOUS CONSULTER.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____

EMAIL _____ TEL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° |_|_|_| |_|_|_| |_|_|_| |_|_|_|
Date d'expiration |_|_| |_|_|
Notez ci-contre les 3 derniers chiffres du numéro inscrits au dos de votre carte, près de la signature. |_|_|_|

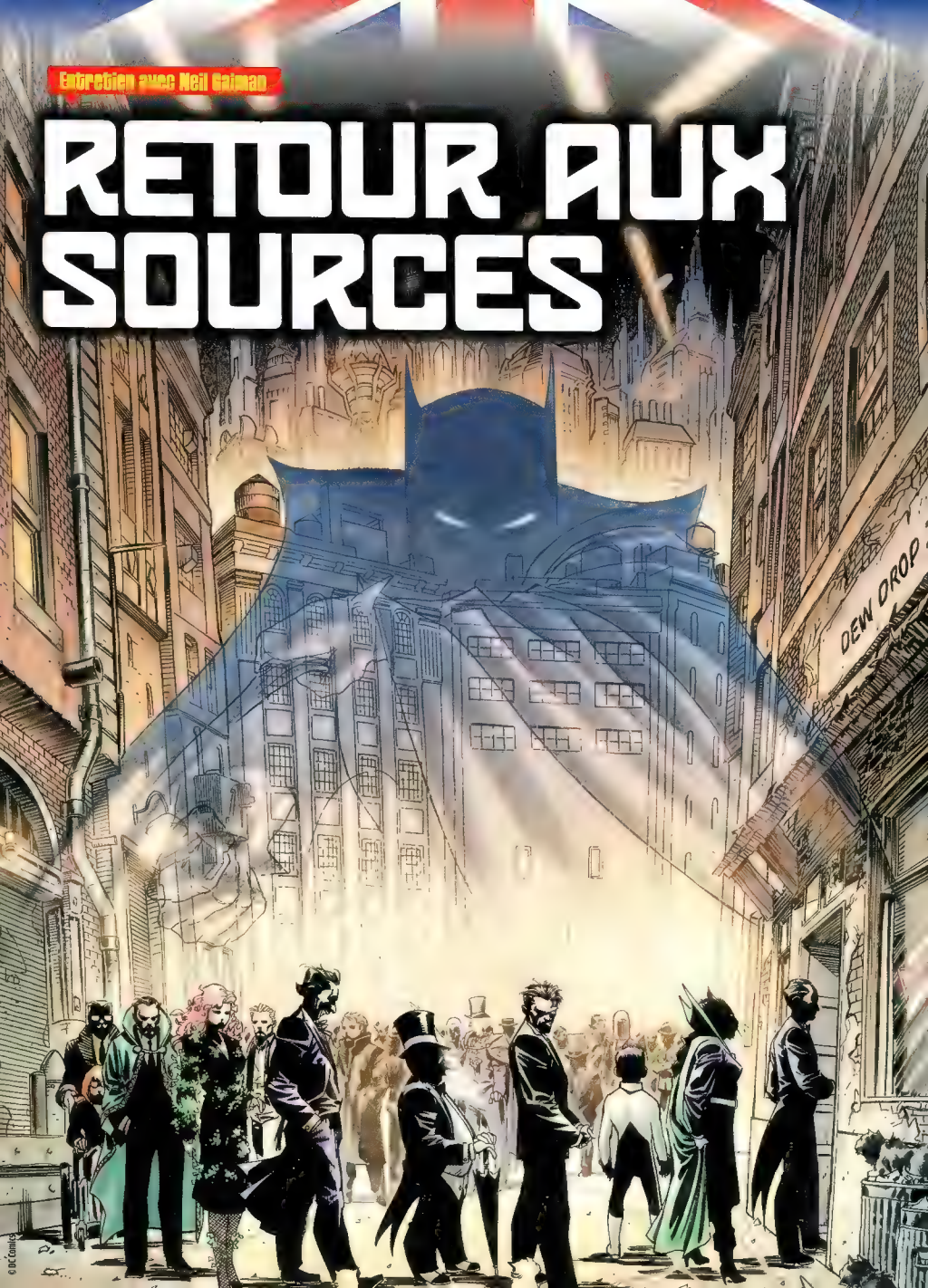
Date et signature obligatoires

CB154

Votre abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici ☐

Entretien avec Neil Gaiman

RETOUR AUX SOURCES



© DC Comics

Sophia Quatin

PARIS, LE 11 DÉCEMBRE 2008. NOUS CHERCHONS À EN FINIR AVEC LA PARTIE DE CACHE-CACHE INVOLONTAIRE À LAQUELLE NOUS NOUS LIVRONS AVEC NEIL GAIMAN, LE TRÈS POPULAIRE SCÉNARISTE BRITANNIQUE QUI NOUS A DONNÉ SANDMAN, 1602, ETERNALS, NEVERWHERE ET TANT D'AUTRES ŒUVRES ENTHOUSIASMANTES CES 20 DERNIÈRES ANNÉES. GAIMAN EST TRÈS PRIS ET IL GLOBE-TROTTE ÉNORMÉMENT. SON ASSISTANTE FINIT PAR NOUS RAPPELER : OKAY POUR UNE INTERVIEW LE LENDEMAIN, ENTRE DEUX RENDEZ-VOUS. LES SUJETS NE MANQUENT PAS : 20E ANNIVERSAIRE DE SANDMAN, FILMS DE CORALINE ET DE DEATH ET, BIEN ÉVIDEMMENT, UNE ARCHE NARRATIVE DE BATMAN, À PARAÎTRE EN CE DÉBUT D'ANNÉE AUX USA.

Identités

Bases d'opérations :
Angleterre, États-Unis

Ses séries phares :
- 2000AD
- Batman : Black & White, "A Black And White World" (DC Comics)
- Black Orchid (DC Comics)
- The Books Of Magic (DC)
- Death: The High Cost Of Living (DC)
- Swamp Thing Annual#5 (DC Comics)
- Eternals (Marvel)
- Sandman (DC/Vertigo)
- The Light Brigade
- Marvel 1602 (Marvel)
- Miracleman (Eclipse)
- Mister X: Heartsprings & Watchstops
- The Sandman: The Dream Hunters (Vertigo)
- The Sandman: Endless Nights (Vertigo)
- The Spirit: The Return Of Mink Stole (Kitchen Sink)
- Stardust (Dark Horse)
- Violent Cases (Dark Horse)
- Batman#686-687 (DC)

Ses romans phares :
- American Gods
- Anansi Boys
- Angels And Visitations
- Good Omens***
- Beowulf: The Script Book
- Coraline*
- Crazy Hair
- The Day I Swapped My Dad For Two Goldfish/avec Dave McKean**
- Fragile Things
- The Graveyard Book
- MirrorMask***
- Neverwhere
- Smoke And Mirrors

La plupart des romans de Neil Gaiman sont disponibles en France aux éditions du Diable Vauvert (excepté * chez Albin Michel, ** chez Delcourt et *** chez J'ai Lu). Fragile Things et Graveyard sont encore inédits en VF.

Cette année, votre nom apparaît à nouveau sur la couverture d'un comic-book de super-héros, Batman en l'occurrence. Le titre annoncé, « Whatever happened to the Caped Crusader » est un clin d'œil à une histoire écrite par Alan Moore il y a 22 ans (« Whatever happened to the Man of Tomorrow »). Est-ce qu'au-delà du titre, vous utilisez le même concept (Superman y était prisonnier d'un rêve dans lequel il revivait sa vie, fantasmée, sur Krypton) ?

En fait, ce titre auquel vous faites allusion, n'est même pas le titre définitif de mon comic-book ! (rires) Personne ne savait ce que j'avais en tête ni ce que j'allais faire au moment de rendre le projet public, alors DC a mis ce titre en avant pour signifier qu'il y a une vingtaine d'années... Mon dieu, tout ce temps déjà... Alan a écrit cette histoire qui se voulait être la dernière histoire de Superman, d'**Action Comics**. Et en gros, c'était ce que j'avais envie de faire : la dernière histoire de **Batman**, de **Detective Comics**.

Ce sera donc une histoire de détectives, criminelle, policière ?

Oh, c'est une excellente question ! (rires)

(rires) Et ce sera donc la seule réponse, j'ai compris... Est-ce que ce sera inclus dans la continuité récente de la série, avec tout ce qu'il se passe dans Batman : RIP (voir CB#53 si vous avez manqué le début...), ou ce sera indépendant ?

Ce n'est pas vraiment la dernière histoire de Batman, c'est MA dernière histoire de Batman. Et oui, c'est lié directement à la continuité actuelle... Autant que la dernière histoire d'Alan Moore sur Superman.

On n'en apprendra donc pas davantage aujourd'hui... La mythologie nordique est l'un des fils rouges de votre carrière. Est-ce que vous compareriez cette dernière histoire de Batman à l'enterrement d'un Viking ?

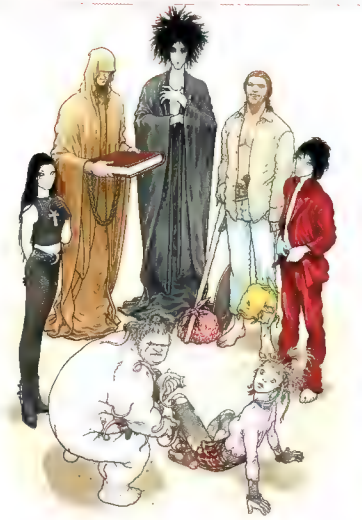
Considérant que dans les enterrements vikings ils vous mettaient sur un bateau, il faudrait qu'ici, je mette un Batman mort errant dans sa Batmobile en la remplissant de trucs comme des pièces de monnaie géantes, de Batarangs et d'autres trucs comme cela. Ce serait un enterrement viking de première classe. Vous savez, cette histoire sera peut-être un enterrement ou 1000 enterrements !

Vous parlez par énigmes... C'est aussi intéressant que déroutant. Je comprends que vous souhaitiez garder le mystère mais j'ai un peu de mal à vous suivre...

Vous ne vous rendez pas compte à quel point je vous livre des informations ici ! Je vous en ai dit plus qu'à quiconque jusqu'ici. Vous savez, dans les « temps anciens », et quand je dis cela je vous parle du temps des premiers Sandman, c'était beaucoup plus facile [d'être un auteur]...

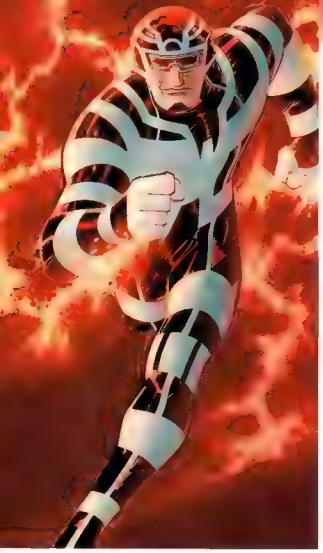
Parce qu'il n'y avait pas l'internet ?

Exactement. Et quand je faisais des séances de signatures dans les tout premiers temps de Sandman, les gens venaient parfois me voir en me demandant : « *alors qui est le troisième frère ?* ». Et je répondais : « *Destruction !* ». Ça leur allait et ils repartaient contents. Je leur disais la vérité parce que c'était un petit monde, à qui allaient-ils le répéter ? (rires) Mais aujourd'hui, nous vivons sous l'œil d'internet. La dernière chose dont j'ai envie est de dire quoi que ce soit à quiconque. J'aime l'idée qu'à ce jour, seules trois personnes au monde savent de quoi parle mon histoire de Batman et ont vu le script. Il y a Andy Kubert, le dessinateur, Mike Marts, mon éditeur chez DC, et votre serviteur, bien entendu. Et c'est tout ! Si vous allez faire quelque chose de cool, vous devez préserver l'effet de surprise pour le public, ne pas leur donner l'impression qu'ils ont déjà lu votre histoire au moment où elle sort. Je trouve que c'est une grande tragédie que vivent tous les gens à Hollywood. Ils ont l'impression d'avoir vu un film en ayant vu la bande annonce. Le fait que cela arrive dans les comics n'est pas une bonne nouvelle.

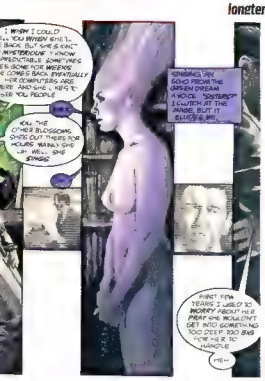


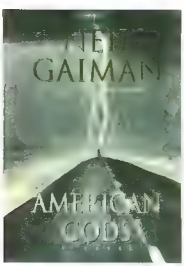
C'est sans doute dû au fait que les comics sont désormais très influencés par les méthodes Hollywodiennes...

C'est très probable. Je crois aussi que, s'il y a toujours eu un monde de la rumeur, du spoiler et de tout ce qui va avec, c'est l'immédiateté d'internet qui change les règles. Avant, les gens parlaient des comics après les avoir lus, après qu'ils soient sortis. Maintenant, les gens commentent et donnent leur avis sur les forums avant même de les avoir eus entre les mains ! Avant le coucher du soleil du premier jeudi, ils savent s'ils aiment ou non une série et si le monde entier partage leur avis ! Donc, il y a beaucoup de mystères à résoudre dans les histoires, et dans mon Batman, il y a un mystère principal dans le premier épisode. Il est, en partie, résolu dans le second épisode. Mais pour que



Ci-dessus : Eternals, un des derniers comics écrits par Neil Gaiman et le dernier, en date, pour Marvel.
Ci-dessous : Black Orchid, réalisé avec Dave McKean.
En bas : American Gods, un des romans les plus populaires de Neil Gaiman.


I WISH I COULD TELL YOU WHERE SHE'S GONE, BACK BUT SHE IS MYSTERIOUS. I KNOW SOMETIMES SHE COMES FOR WEEKS SHE COMES BACK EVENTUALLY HER COMPUTERS ARE THERE AND SHE KEEPS SEE YOU PEOPLE
KNOWING WHY SOMO FROM THE GREEN DREAM A MOVIE "SISTERS" I SWITCH AT THE MIRROR, BUT IT DOESN'T WORK
KAY, THE OTHER BLOSSOMS WHERE OUT THERE FOR HOURS. WHAT'S SHE UP TO? WELL... SHE BRINGS
FIRST FEW YEARS I USED TO WORRY ABOUT HER. THEN I REALIZED SHE WOULDN'T GET INTO SOMETHING TOO DEEP TOO BIG FOR HER TO HANDLE
HE!



cela fonctionne avec le lecteur, il faut qu'il y ait un effet de surprise.

Quelle est votre connexion avec le personnage de Batman ? Après tout, ce n'est pas comme Sandman ou les Eternals ou 1602, non ?

J'ai écrit Batman plusieurs fois depuis une vingtaine d'années, à chaque fois avec beaucoup de plaisir. Je n'en ai pas écrit beaucoup, mais j'ai bien aimé me couler dans le folklore du personnage. Étrangement, je n'avais encore jamais écrit une histoire sur le fait d'être Batman. J'ai fait l'origine secrète du Riddler, et aussi pu mesurer la différence entre le Batman de mon enfance, celui de la série TV de 1966, et celui des années 1987-88. J'ai donc fait quelques trucs de Batman... Simon Bisley et moi-même avons fait une histoire courte pour **Batman : Black & White** qui a été un immense plaisir à faire. J'avais adoré cette idée qu'en coulisses, hors des comics, Batman et le Joker soient de bons amis. Un peu comme dans les vieux cartoons de Warner, quand les personnages se battent en public mais vont faire la fête en dehors de l'écran. Donc, pour en revenir à cette nouvelle histoire que j'écris... Je vous ai dit que c'était ma dernière histoire de Batman, mais le sera-t-elle vraiment ? Si j'ai une bonne idée, je reviendrai sans doute sur ma décision, bien que j'aime tant l'idée d'écrire la dernière aventure du chevalier noir.

Au jour d'aujourd'hui, s'il y avait un autre personnage appartenant à un grand studio de comics à écrire que vous désirerez écrire depuis très longtemps, qui choisiriez-vous ?

C'est difficile... D'un certain point de vue, je les ai presque tous écrits, sous une forme ou une autre. Je dirais Metamorpho (un personnage de DC membre des Outsiders, NDLR). Avec quelqu'un comme Mike Allred au dessin.

Vraiment ? Parce qu'il peut prendre n'importe quelle forme ?

Non, parce qu'il me fait un peu pitié. Lui ou Plastic Man...

C'est rigolo, parce que j'aurais pu imaginer que vous auriez choisi Thor !

Ah ! Mais j'ai écrit Thor dans **1602** !

Oui, mais c'était dans le cadre d'un projet très particulier, pas de sa série régulière...

C'est vrai. J'aurais pu prendre Thor. Si vous regardez les comics, ce qui est amusant pour moi ce sont les trucs que je n'ai jamais faits. Si vous regardez attentivement **Eternals**, vous verrez qu'il n'y a que 3 super-héros en guest-stars : Iron Man, la Guêpe et Yellowjacket. Et ces trois-là sont là pour une raison très particulière, qui est que je n'avais jamais eu l'occasion de les mettre en scène dans **1602**. Je voulais les mettre, mais je n'ai pas pu. Mais je ne sais pas... Si je devais choisir un personnage Marvel, le choix le plus évident serait Docteur Strange ! Sans la moindre hésitation. Le moins évident serait probablement Nick Fury. Mais en ce moment, je n'en ai que pour Batman, c'est incroyablement fun. C'est marrant, j'ai repris **Black Orchid** hier. Je l'ai envoyé à un ami qui me l'avait demandé depuis longtemps. Et au passage, je me suis surpris à le relire. Particulièrement ce moment où Batman fait son apparition. Je me suis rappelé à quel point il est fun d'écrire des histoires de super-héros, sachant [qu'avec **Black Orchid**] on était à 360° différent des histoires que l'on écrit de nos jours. Et je suspecte qu'en ce temps, ça n'a fonctionné que parce que Dave McKean a utilisé une technique photoréaliste pour le dessiner. Une technique contre laquelle il s'est battu pendant toute la préparation de l'album. C'est drôle, j'ai lu une interview d'Alex Ross dans laquelle il raconte que son approche globale des comics lui vient de la lecture de **Black Orchid**. Et j'ai montré l'interview à Dave McKean qui m'a répondu : « *pourquoi ne m'a-t-il pas volé des trucs bien que j'ai réalisés ?* ». C'est quand même drôle qu'il voie cela ainsi. Il n'aimait déjà pas **Black Orchid** au moment où il était en train de le faire !

En parlant de Black Orchid, et en rapport à l'anniversaire de Sandman dont nous allons reparler dans un moment, est-ce que vous n'avez pas la tentation, justement, de revisiter ces histoires, de leur donner un prolongement, de les retrouver comme on retrouve un vieil ami ?

Bien sûr ! Le problème avec **Black Orchid** est que je ne voudrais le faire que si Dave McKean le fait avec moi. Et je crois que même sous la menace, il n'accepterait pas (rires). Il a vraiment l'impression que c'est le pire boulot de sa carrière. J'ai eu souvent des propositions, via Hollywood, d'adapter **Black Orchid** au cinéma... Des actrices comme Rachel McAdams ou Emmy Rossum voudraient bien interpréter Black Orchid. Mais Dave ne veut pas en entendre parler. Il voudrait faire enterrer cet album ! Vous savez, dans le cas de Sandman, il a eu droit à son anniversaire parce que, d'un certain point de vue, il a changé quelque chose dans les comics. C'est cela qu'on célèbre. Un changement dans les comics il y a 20 ans. Un peu comme quand on a fêté les 20 ans de **Watchmen**. On fête ce que la série a apporté.

J'ai cru comprendre que c'était devant l'insistance de Craig P. Russell que vous aviez accepté de le laisser adapter Dream Hunters en comic-book alors que vous aviez dit qu'il n'y aurait plus de nouveau comic de Sandman...

Il m'a harcelé jusqu'à ce que je dise oui vous voulez dire ! (rires). J'ai toujours eu du mal à lui dire non.

Finalement, jusqu'à quel point vous êtes vous investi dans ce projet ?

J'ai parlé à Craig. On a parlé de l'adaptation. J'ai vu ses crayonnés et je lui ai dit, ainsi qu'à DC Comics : « *les amis, peut-on le faire en comic-book en premier et non directement en roman graphique ?* ». Parce qu'en regardant les pages, j'y ai vu matière à découper cela en fascicules de 32 pages. J'aime les comics dans leur forme traditionnelle et encore plus l'idée que des gens sortent de chez eux, aillent dans une boutique les acheter chaque semaine. C'est comme cela que les comics ont été inventés, c'est comme cela que ça doit se passer. Honnêtement, ça a été ma plus grosse contribution.

C'est assez drôle que vous soyez toujours si excité par le format même des comic-books alors que vous êtes aussi un auteur de roman et souvent perçu comme un pourfendeur des romans graphiques...

Je ne sais pas... Cela me frustre beaucoup. J'adore le format des comic-books. Je le trouve beau, unique, spécial. J'aime le côté abordable. Le fait qu'un gamin avec 5 dollars en poche puisse aller s'en acheter un ou deux et lise une histoire passionnante. Je soutiens les comic-books autant que je soutiens les graphic-novels. Je suis très conscient que les comics existent encore parce qu'ils ramènent des gens, chaque semaine dans les boutiques, pour les faire lire des histoires. Ça me rend particulièrement heureux. Et ça me ramène, une fois encore à Batman. Je ne crois pas que j'aurais accepté la proposition de DC s'il avait fallu faire un graphic-novel ou une mini-série, même si financièrement, ça aurait peut-etre été plus intéressant. Je VOULAIS participer au mensuel.

Dans votre roman "American Gods" vous parlez des dieux que les colons ont amenés en Amérique et, en gros, abandonnés au profit de nouveaux dieux. Au 21e siècle les notions de religions et de croyances se sont polarisées dans un sens nouveau. Vous ne pensez pas qu'il y aurait matière à une "suite" dans ce nouveau contexte ?

Oh bien sûr ! Et je pense que je finirai par l'écrire. Le problème est que je ne suis pas l'auteur le plus rapide du monde. Et il y a toujours une douzaine de trucs que j'ai envie d'écrire. C'est comme en ce moment... Des gens me disent : « quand allez-vous faire un autre volume de **Graveyard** » et **Graveyard** vient juste de sortir ! Et, c'est pareil avec **Neverwhere** : « allez-vous en pondre un nouveau ? Où en est le scénario du film ? »... J'aimerais satistaire tout le monde, mais ce n'est pas possible.

Seriez-vous d'accord pour dire que la situation des auteurs britanniques aux USA est exactement à l'opposé de ce que vous décrivez dans "American Gods" ? Après tout, Batman et les autres ne font pas partie du folklore anglais, mais les super-héros ont été adoptés et chéris par les auteurs britanniques...

Je ne suis pas d'accord avec vous. Je crois que Batman, puisque vous prenez cet exemple, fait autant partie du folklore britannique que du folklore américain. C'est la même chose que si vous me disiez que Mickey Mouse et Donald Duck ne font pas partie du folklore européen. Or ils le sont de manière intrinsèque ces derniers temps. Et encore plus si vous allez en Scandinavie, vous verrez que Mickey, Carl Bark et Oncle Picsou sont des gloires nationales. Ils sont bien plus importants qu'ils ne l'ont jamais été en Amérique. Rappelez-vous qu'en dehors du travail de Frank Miller, la plupart des aventures importantes de Batman de ces vingt dernières années ont été écrites par des auteurs anglais. Et Batman est très important en Angleterre, culturellement parlant. Particulièrement compte tenu de la taille de la population.

Batman était peut-être un mauvais exemple, je parlais des super-héros, en général, qu'on pourrait voir comme des dieux, et qui sont bien une création américaine adoptée par les autres cultures...

C'est vrai. Je continue de me poser la question pour les Français. Mais je crois que ce qui est intéressant pour l'Angleterre est qu'elle est à mi-chemin entre l'Amérique et la France, culturellement. Elle n'a jamais eu peur d'accueillir les super-héros. Mais elle a trouvé des moyens de les rendre un tout petit peu plus intéressants. Alors qu'en France, j'ai le sentiment qu'on aime mieux les super-héros qu'on a surtout pas affaire à eux. Je ne serais pas surpris que Batman ne soit pas la meilleure vente chez vous. Mais en même temps, cette position est intéressante. D'un autre côté, les français ont réagi à **Watchmen** plus vite et de meilleure manière que partout ailleurs dans le monde.

"Coraline", dont le long-métrage animé va sortir en 2009...

Oui, février en Amérique, mai aux USA, et je ne sais pas quand en France (le 21 octobre 2009, NDLR)...

Vous allez également avoir le plaisir de voir votre œuvre se monter à Broadway comme comédie musicale au printemps. Vous avez été consulté ou vous n'êtes qu'un humble spectateur ?

Ça va être intéressant. Je vais regarder cela comme un fan.

Vous aimez ça en fait !

Que voulez-vous... Il y a si peu de temps disponible dans l'univers ! (rires) Si je voulais tout contrôler, alors il faudrait que je fasse la comédie musicale moi-même. Je devrais travailler dur, ne plus faire que cela pendant un temps. Vous savez ce qu'on dit : *« if you want the credit, you've got to make it »* (« si vous voulez le crédit, faites-le vous même »). J'adore cette devise.

Quand vous êtes dans la peau de l'auteur du materiau original, comme "Coraline" ou "Neverwhere", est-ce qu'il est plus compliqué ou plus frustrant de voir son travail adapté des comics vers d'autre médias ou l'inverse ?

Non, c'est à peu près la même chose. Si quelqu'un réalise une adaptation de votre travail et que vous ne l'aimez pas, c'est très irritant.

En même temps, vous n'avez pas l'air d'un obsédé du contrôle. Vous aimez bien voir ce que les autres font de votre travail...

Absolument ! Mais si ça ne me plaît pas, ils ne retoucheront plus jamais à mon travail.

Est-ce que vous iriez jusqu'à adopter la position d'Alan Moore en faisant retirer tout crédit sur les adaptations de vos œuvres, au cinéma ou ailleurs ?

Alan en est arrivé à ce point en raison de circonstances bien particulières. Il a fallu que l'univers entier se mette en branle pour qu'il finisse par renier toute adaptation de son travail ailleurs que dans les comics. Il a fallu au moins 3 films et autant de producteurs filous pour qu'il prenne cette décision radicale. Aucune des adaptations de mes livres ou comics n'est, heureusement, aussi ratée que La Ligue des Gentlemen Extraordinaires. Je crois que ça devra vraiment me faire aussi mal que cela pour que je fasse comme Alan.

Et puisqu'on en parle, comment avancent vos propres projets cinématographiques, Death, par exemple ?

Je ne suis pas sûr de bien savoir en fait. Parce que la propriété intellectuelle de Death est à DC Comics. Et je crois que les droits ont expiré chez New Line alors que cette compagnie avait des problèmes. Il faut donc attendre qu'ils aient renégocié les droits.

En tant qu'auteur, vous avez forcément un rapport filial ou d'amour avec vos personnages. Que feriez-vous si vos personnages étaient repris par un autre auteur et modifiés. Par exemple, si Coraline, en grandissant devenait l'une des Filles Perdues d'Alan Moore ?

Je pense qu'il y a des choses que l'on peut voir arriver quand les auteurs sont morts, d'autres quand ils sont encore en vie. Et si quelqu'un voulait mettre Coraline dans les Filles Perdues, il faudrait qu'il attende que je sois mort !

Et personne ne vous le souhaite pour le moment !

Je l'espère bien !

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

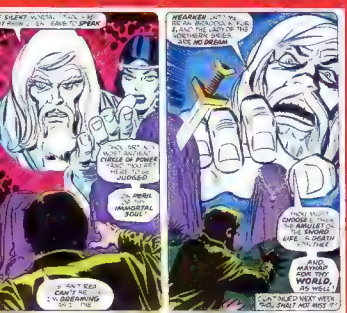
Ci-dessus : "Prince of Stories", un livre sur l'œuvre de Neil Gaiman réalisé par quelques créateurs proches de lui. Ci-dessous : Coraline, le long-métrage animé réalisé par Henry Selick (l'Etrange Noel de M.Jack)

LE CAP ET L'ÉPÉE

IL Y A UNE TRENTAINE D'ANNÉES MARVEL LANCE UN PERSONNAGE POUR CONQUÉRIR LE PUBLIC BRITISH. PEINE PERDUE, IL EST RENVOYÉ DANS LES CORDES MOINS D'UN AN ET DEMI PLUS TARD ET AUSSI RAPIDEMENT OUBLIÉ. AUJOURD'HUI CEPENDANT CAPTAIN BRITAIN EST DEVENU LE PRINCIPAL HÉROS ANGLAIS DE L'UNIVERS MARVEL ET SON ÉDITEUR NE SE LASSE PAS DE LE RELANCER DE MANIÈRE RÉGULIÈRE. CHRONIQUE D'UNE ÉVOLUTION DANS LA DOULEUR.

En haut : le "masque" de Captain Britain, une plaque de carton "collector" offerte avec le premier numéro de la série...

Ci-dessous : Merlin apparaît devant un stagiaire égaré, fuyant un centre nucléaire attaqué par des malfaiteurs. À côté de ça, se faire mordre par une araignée radioactive a presque l'air anodin.



Dans une certaine frange « internationale ». Il faut dire que dans la décennie qui avait précédé, les protagonistes non-américains se divisaient en deux grandes castes. De rares cas comme l'anglais Black Knight jouaient les exceptions à la règle... Soit il s'agissait d'ennemis et alors la norme voulait qu'on les rattache le plus souvent au bloc de l'Est (la Dynamo Pourpre, l'Homme de Titanium, la Veuve Noire, Kraven, le Caméléon) ou aux nazis (Crâne Rouge, Baron Zemo...). Soit il s'agissait de héros amis et dans ces cas-là on préférait souvent leur attribuer des pays fictifs (la Panthère Noire venant du « Wakanda », Vif Argent et la Sorcière Rouge étant nés en « Transia »...) qui ne venaient pas parasiter la prédominance du seul vrai pays de référence, à savoir les USA. Il faut dire que les débuts du Marvel Age (l'univers Marvel dans sa forme contemporaine) date de quelques mois après l'arrivée au pouvoir de John Kennedy. Et quelques années plus tard l'Amérique enchaînerait avec le conflit du Vietnam tout en continuant la Guerre Froide. Bref, la décennie avait été initiée sous un président charismatique, elle se terminait avec un sentiment de guerre... Il y avait tout pour exacerber le sentiment patriotique. Les années 70, par contre, furent une autre paire de manches. Entre l'enlisement du Vietnam et la démission du président Richard Nixon, le climat national n'était plus le même. D'où peut-être le fait que les scénaristes de comics se soient plus facilement intéressés à des héros venus d'ailleurs comme le canadien Wolverine, vite rejoint par le reste des « nouveaux » X-Men (l'allemand Diablo, l'irlandais Banshee, le soviétique Colossus, le japonais Feu-du-Soleil et Tornade, en partie originaire du Kenya). Comme il est peu probable que l'URSS ou le Kenya étaient des marchés porteurs pour les comics, on notera que la chose se faisait sans forcement prendre en compte les marchés étrangers.

Le cas de Captain Britain, lancé en octobre 1976, accompagne cette tendance mais tient aussi d'un autre cas de figure. Ne se heurtant pas à la barrière des langues, Marvel se mit à publier son matériel directement au Royaume-Uni. Mais l'éditeur se heurta à un double impératif : d'une part, il existait déjà un marché natif de la BD anglaise (les **Dandy** et autres **Beano**) qui paraissait de manière hebdomadaire. Marvel UK, la branche anglaise du géant américain, se mit donc à lancer des titres au format magazine qui réimprimaient les BD déjà parues aux USA (Spider-Man, Dracula...) en découpant les histoires en chapitre à suivre d'une semaine à l'autre. L'autre problème était que les lecteurs anglais de comics américains les plus motivés com-

[redacted]

dans des librairies spécialisées ou des kiosques internationaux. En clair, Marvel était un peu son propre concurrent et il fallait donc trouver du matériel inédit pour fidéliser le lectorat anglais. Si possible avec un contenu taillé sur mesure. D'où l'idée de lancer un super-héros patriotique dont la nature britannique ne ferait aucun doute. Bizarrement Marvel passe à côté d'une opportunité : Roy Thomas vient de créer (en juillet 1976) le personnage d'Union Jack dans la série **Invaders**. Il s'agit d'un héros britannique dont le costume est littéralement taillé dans le drapeau du Royaume-Uni. Seulement les aventures des Invaders se passent dans les années 40 et Roy Thomas ne veut sans doute pas éventer la destinée d'Union Jack ou de ses possibles successeurs. Il faut donc un autre super-patriote british, contemporain et inédit. Plutôt que de faire appel à la main d'œuvre locale, c'est à Chris Claremont qu'on en confiera l'écriture, tandis que Herb Trimpe, connu pour un long passage sur la série **Hulk**, se chargera des dessins, produisant ce qui du coup sera la première série hebdomadaire originale de Marvel. Le tout est édité par Larry Lieber (le frère de Stan Lee) et est lancé avec un édito de Stan Lee sur le ton de « *parce que vous nous le demandiez* ». Mais, comme à l'époque, Stan Lee ne s'occupe plus de l'éditorial de Marvel depuis quelques années, la chose semble plus que bizarroïde. Quoi qu'il en soit, le principe de Captain Britain est alors simple : faire appel au folklore local pour expliquer les pouvoirs mystiques du héros. Si par la logique du costume dérivé du drapeau il ressemble à Captain America, le nouveau héros britannique a aussi, emprunté quelques éléments à Thor. En particulier pour ce qui est des origines. Le jeune (et quelque peu malingre) Brian Braddock travaille au centre nucléaire de Darkmoor mais l'installation est attaquée par un leader terroriste et ses forces. Brian arrive à s'enfuir à moto mais dans sa précipitation il a un accident et... se retrouve confronté aux esprits de Merlin et la « Dame des Cieux du Nord » (plus tard on nous dira qu'il s'agit de sa fille, Roma). Les entités mystiques lui laissent alors à choisir entre deux talismans magiques (une épée et un médaillon). Brian n'étant pas un homme de guerre, il choisit le médaillon... ce qui semble être la bonne option puisque Merlin lui explique qu'à chaque fois qu'il le touchera Brian se transformera en Captain Britain. Sous cette forme, Brian possède une endurance et une agilité revue à la hausse et surtout il possède un sceptre à l'allure un tantinet « steampunk » qui projette un champ de force ou peut s'étirer comme une sorte de bâton télescopique. En elle-même l'origine du personnage semble un peu trop rapide (Claremont essayant sans doute

Brian Braddock aura eu son lot de costumes différents. Aujourd'hui, cet uniforme rouge est depuis longtemps révolu. Il l'aura cependant porté pendant bien des années dans les titres anglais... Et même un peu plus longtemps aux USA où l'éditeur n'avait pas réalisé qu'il avait changé !

de se faire au rythme hebdomadaire et à une pagination restreinte) et stéréotypée, mal définie, avec des super-vilains qui se matérialisent [illegible] grand laïque dans la campagne anglaise. Toujours est-il qu'un Captain Britain ? Y'en a-t-il eu d'autres avant lui, remontant à l'époque de la Table Ronde ? Aucune piste réelle n'est donnée. C'est par [illegible] famille que Brian est plus original. Car si ses parents sont morts [illegible] grand classique parmi les super-héros), il n'est pas seul au monde. Il a une sœur jumelle (la blonde Betsy) et un frère aîné (Jaime) avec qui les choses se passent plutôt bien. D'ailleurs, il ne faudra pas longtemps avant qu'il leur révèle qu'il est Captain Britain. Une fratrie si complice, à l'époque, ce n'est pas courant. Mais Claremont n'en a pas au bout de sa logique. Après quelques mois, il se lasse des interférences éditoriales et préfère tâcher l'affaire pour se concentrer sur le marché américain (et une « petite série » nommée **Uncanny X-Men**). De toute façon, il ne fait que précéder l'arrêt de la série anglaise.

Captain Britain vol.1 s'arrête au #39 tandis que les aventures du personnage continuent, un temps transférées dans **Super Spider-Man & Captain Britain** pour 25 numéros. Si les lecteurs américains (et dans une large mesure les lecteurs de Marvel à travers le monde, hors Grande-Bretagne) n'ont pas accès aux aventures de Cap Britain (1), ce dernier fait bien partie de l'univers partagé de l'éditeur et croise des personnages comme Captain America, histoire d'avoir une légitimité et de convaincre que le lectorat anglais que le héros participe à un « grand tout ». Mais c'est peine perdue. **Captain Britain** est suspendu pour de bon, n'ayant visiblement pas fait ses preuves. Quand on garde à l'esprit qu'on parle là de séries hebdomadaires, cette première vie de Captain Britain ne se résume finalement qu'à un an et demi... Marvel UK baisse les bras et comme aux USA aucun lecteur ne connaît Captain Britain, ses chances de revenir paraissent limitées.

EN VEDETTE AMÉRICAINE...

C'est compter sans Chris Claremont qui n'a pas oublié sa création. Chargé de l'écriture de la série **Marvel Team-Up** (où Spider-Man rencontre chaque mois un héros différent) il en profite pour importer Captain Britain en Amérique : Brian Braddock participe à un programme d'échange estudiantin et se retrouve - comme par hasard - accueilli quelques jours par Peter Parker. Tout ça mène bien sûr à une confrontation Spider-Man/Captain Britain qui, chose rarissime pour la série, [illegible] sur deux épisodes d'affilée (Marvel Team-Up #65 et 66) [illegible] dans lesquels ils affrontent Arcade. D'une part, les lecteurs américains découvrent d'un coup qu'il existe un super-héros Marvel qui leur échappe, dont les aventures ont été publiées hors de leur atteinte. D'autre part, ces épisodes font partie d'un cycle du titre considéré comme culte par les fans, quand il était non seulement écrit par Claremont mais aussi dessiné par John Byrne, équipe créative devenue célèbre sur les X-Men. Les conditions sont donc réunies pour que Brian Braddock fasse une forte impression. Mais sorti de là, Marvel US n'a pas l'utilité d'un personnage étranger de ce type (si Claremont avait écrit un titre tel que les **Vengeurs** à l'époque, peut-être que les choses auraient été différentes). À la fin de l'échange, Brian Braddock disparaît donc sans fanfare, étant sans doute retourné vivre en Angleterre. En fait Brian n'est nulle part. L'éditeur anglais n'en veut plus, la maison mère américaine ne sait pas quoi en faire. Captain Britain disparaît donc dans les limbes...

C'est paradoxalement là que les choses commencent à devenir intéressantes. Car, jusqu'ici, Captain Britain n'était pas véritablement un personnage « complet ». Taillé à coups de stéréotypes, il empruntait tantôt à la mentalité d'un Peter Parker, tantôt à celle d'un Tom Blake première époque (quand ce dernier croyait être un mortel imitant Thor). Mais Marvel n'en a pas terminé avec ses tentatives pour s'implanter en Grande-Bretagne. Et par la force des choses, Captain Britain est appelé à revenir. En 1980, il refait surface dans la revue british **Hulk Comics**, d'abord comme personnage secondaire de la série **Black Knight**. Les deux héros y repoussent un certain Necronom qui menace plusieurs dimensions. Mais il faut bien expliquer ce qu'était devenu Captain Britain entre 1978 et 1980 : Brian a été victime d'une attaque mystique de Necronom dans l'avion qui le ramenait chez lui. Diminué,

AND BEHIND THE CAPTAIN

Captain Britain vol.1 #1
Brian Braddock commence sa carrière de super-héros anglais sans le moindre mode d'emploi et avec une origine vaporeuse. À part un bâton magique, tout reste à (re)inventer...

Captain Britain vol.1 #16
Pour la première fois de son existence, Captain Britain se retrouve confronté à un super-héros américain, officialisant son rattachement à l'univers Marvel. Mais seuls les Anglais le savent...

Marvel Team-Up vol.1 #65
Brian traverse l'océan et devient le colocataire d'un certain Parker. D'un seul coup, les lecteurs américains prennent conscience qu'il y avait un super-héros british dont personne ne leur avait parlé !

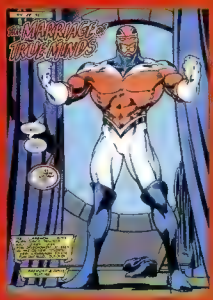
Captain Britain vol.2 #1
Après une longue éclipse et un passage comme faire-valoir du Black Knight, Cap réapparaît, transformé sous la houlette d'Alan Davis il erre dans diverses revues puis retrouve sa série perso.

New Mutants Annual #2
Nouvelle visite aux USA. Captain Britain débarque à la recherche de sa sœur, kidnappée par Mojo. C'est le début de la nouvelle carrière de Brian, présageant l'arrivée de son futur groupe...

il a vécu en ermite dépressif avant, bien sûr, qu'on ne montre son retour aux affaires. L'explication à juste pour objectif d'expliquer une absence mais elle va grandement marquer le personnage, qui avait jusque-là un caractère assez neutre. Brian Braddock y est montré comme ayant des tendances à la dépression. Relance à part entière dans la revue dans **Marvel Super-Heroes**, Captain Britain peut alors entamer un tournant, d'abord écrit par David Thorpe et dessiné par Alan Davis. Ce dernier va parfaire le portrait du Captain « dépressif » en en faisant un personnage hyperrompho par rapport aux épisodes précédents, inspiré de la musculature de Garth (personnage phare de la BD anglaise de l'après-guerre). Plus costaud, le Captain Britain de Davis est aussi plus expressif. Et avec la nouvelle tendance à « péter les plombs » qu'a intuit Thorpe, Captain Britain prend enfin de la personnalité tout en profitant d'un nouveau costume signé Davis. Niveau pouvoirs, Cap évolue : il n'a plus besoin du médaillon ou du sceptre. Les pouvoirs sont désormais « en lui ». Surtout sur les idées établies lors de la guerre contre Necronom, Thorpe va continuer de promener le héros dans une histoire de réalité alternative où le royaume-Uni est sous le joug d'un [illegible] façon d'ailleurs très similaire à l'Angleterre telle que dépeinte par Alan Moore dans **V For Vendetta**). Quelques mois plus tard, aux USA, Marvel publie une saga supposée impliquer les héros du monde entier (**Le Tournoi des Champions**) et n'a pas l'air de lire ses revues anglaises : Captain Britain y apparaît dans le costume rouge de 1978, comme si l'incarnation de Thorpe et Davis n'existait pas. En janvier 1983, c'est même encore dans **Incredible Hulk #279** : les Américains font abstraction de la renaissance du personnage. Pour eux, il est toujours en rouge

(au point d'ailleurs qu'il serait vain de dissocier les deux approches) comme d'un tout : Captain Britain devient alors un personnage seul, entièrement confronté à ses propres limites. Il est toujours indestructible mais ses compétences plafonnent. Ou, pour être plus exact, la période Thorpe-Moore démontre qu'un homme seul, quels que soient ses pouvoirs, ne peut espérer sauver le monde. Brian voyage à travers les dimensions, assiste impuissant à la destruction d'une autre Terre, Captain Britain y laisse même la vie, terrassé par un robot destructeur nommé la Furie. Mort ? Oui, mais ramené à la vie par son mentor, Merlin. Pourtant, cette résurrection n'a rien d'un retour facile. Désormais conscient de sa propre mortalité et de son potentiel à l'échec, Captain Britain voit avec horreur se matérialiser dans son propre monde les mêmes éléments qui ont mené à la perte de cœur qu'il n'a pas pu sauver : l'apparition de Captain UK, une héroïne survivante d'un autre monde mais encore plus traumatisée que lui (dans un épisode elle s'urine dessus en voyant la Furie réapparaître), appuie encore plus là où ça fait mal. Captain Britain est une série où le héros et son entourage ne cessent de souffrir : si le personnage était jusque-là dépressif voir même alcoolique à l'occasion, dans l'ère Thorpe-Moore, c'est toute la série qui semble habitée par divers états, de la folie et de la fureur. L'ennemi majeur de Captain Britain est d'abord Jaspers, un fou furieux qui contrôle la réalité. Puis Jamie Braddock, le grand frère adorable, refait surface mais il est devenu une sorte de demi-dieu fususte, divagant en slip et à qui il manque une case. Entretemps, on a aussi appris que les parents de Brian ont été tués par leur super-ordinateur devenu... fou, bien entendu. Et même les personnages les plus sains sont repoussés dans leurs retranchements. Par exemple Betsy, la sœur du bon Captain, a refait surface (elle n'est plus blonde et est désormais télépathe). C'est finalement celle qui a le plus la tête sur les épaules de la série. Mais un jour Captain Britain est remplacé par une version alternative nazie de lui-même, Kaptain Britos. Et ce dernier

Ci-dessous : il n'y a pas que les masques et les costumes qui changent ! À partir du moment où il reprendra le personnage, Alan Davis le rendra de plus en plus baraque !



LE RÈGNE DE LA FOLIE

Qu'importe : cela n'arrête pas les Anglais ! Dix numéros après la relance de Captain Britain, David Thorpe rede-la place à un « petit nouveau » nommé Alan Moore, lequel va finir de donner ses lettres de noblesse au héros et ce pour plusieurs raisons. Moore se sert des idées de Thorpe

Excalibur Special Edition #1
Un nouveau groupe est forgé ! Brian et Braddock s'unissent à d'anciens X-Men pour donner naissance à Excalibur, une série à la base plus fun que le tout venant des titres mutants. Au début

Excalibur #125
Des années plus tard et après bien des tracas (moins fun) la fin de la série a des allures d'happy end. L'équipe se sépare mais Captain Britain épouse sa chère Meggan. Pour vivre heureux ?

Excalibur vol.2 #1
La retraite de Captain Britain comme celle d'Excalibur est de courte durée. Brian revient dans un costume bleu, avec de nouveaux coéquipiers, terminera promu au rang de King Britain...

New Excalibur #1
Après la disparition de sa femme, Captain Britain accueille sur son sol natal une troisième mouture d'Excalibur. Mais le cœur n'y est plus et on ne retrouve plus le ton humoristique d'Excalibur vol.1.

Captain Britain & The MI:13
Nouveau départ avec de nouvelles bases et une énergie renouvelée. Brian prend en main la défense du royaume en compagnie du Black Knight, de Spitfire, Pete Wisdow et de quelques autres.

UNION JACK, LE CONCURRENT

Captain Britain s'est fait griller la politesse par un de ses compatriotes. C'est en 1976 (quelques mois avant Cap.B.) qu'Union Jack fait son apparition dans la série **Invaders** qui se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. Aux côtés de Captain America, Human Torch et Sub-Mariner, le scénariste Roy Thomas veut un héros anglais pour symboliser les Alliés. Son idée est de créer Union Jack (du nom du drapeau anglais) dans **Invaders #7** comme un héros de la Première Guerre mondiale. Un vétéran qui finira blessé et qui pourra transmettre le titre à sa fille, Jacqueline, qui deviendrait ainsi la nouvelle "Union Jacquie". Problème, une fois le plan mis en marche, Roy Thomas s'aperçoit que le drapeau anglais disposé sur la poitrine (forcément gonflée) serait distordu et un vrai cauchemar à dessiner pour l'artiste. Dans l'urgence, Union Jacquie est annulée sans être jamais parue et le scénariste lui invente en lieu et place l'identité masquée de Spitfire (aujourd'hui vue dans la série **Captain Britain & The MI: 13**). Mais l'aspect d'Union Jack reste trop marquant pour être oublié... Roy Thomas invente donc un frère à Spitfire, Brian Falsworth, qui peut donc reprendre le titre d'Union Jack. Aux côtés de sa sœur il sera membre des Invaders et possèdera plus tard des superpouvoirs électriques après avoir été frappé par la foudre du dieu Thor. Il a aussi un "très bon ami", suggérant une homosexualité officialisée seulement ces dernières années par Marvel. Dans les années 80, Roger Stern et John Byrne importent le concept dans les années 80. Brian Falsworth est mort entretemps et son père, invalide, ne peut reprendre le rôle. Le fils de Spitfire (et neveu d'Union Jack II), lui, le pourrait-il ? Non, car c'est un artiste trop fluet. C'est finalement Joe Chapman un ami du jeune homme qui se dévoue et devient Union Jack III, l'actuel détenteur du titre. Le plus souvent séparé de Captain Britain pour ne pas prêter à confusion, mais Joe Chapman fait équipe avec lui dans la série Knights of Pendragon, où on découvrait (mais c'est aujourd'hui largement ignoré) qu'il était la réincarnation d'un chevalier de la Table Ronde et était destiné à devenir un héros, même s'il n'avait pas croisé la famille des Union Jack originaux. Union Jack III a fait l'objet de deux mini-séries mais même, à l'insu de Marvel, d'une série régulière lancée chez... Image et Dancing Elephant Press. L'anglais Paul Grist avait proposé une idée pour Union Jack. Marvel ne lui ayant jamais répondu, l'auteur a changé (a peine) le personnage pour en faire Jack Staff, un succès critique de ces dernières années.

[Le site Kryptonite Institute] avait consacré par diverses rencontres de nombreux homologues venus d'univers alternatifs. Le plus souvent il s'agit de membres du Captain Britain Corps mais dans une Excalibur, le puissant Alliance avec une version modifiée de cette organisation, celle-

...elle est promise, que l'on [illegible] Excalibur [illegible] ...ent un véritable dilemme car ses alliés [illegible] ...Moore mettant à ...déconstruction du mythe des super-héros qu'on retrouve chez ...oseurs autres de ses œuvres, **Watchmen** en particulier. Tandis ...Britain est incapable de sauver son compagnon, [illegible] ...mme Jackaroo. Un bien [illegible] ...il est obligé d'aller [illegible] ...rieusement [illegible] ...nuée d'un jeune homme, et [illegible] ...thanie à [illegible] ...Meggan. Ce n'est que bien plus [illegible] ...que Meggan est en fait capable de prendre [illegible] ...elle jeune femme, dans ses souvenirs, comme [illegible] ...amour profond pour elle. Aux yeux [illegible] ...Britain, Braddock est [illegible] ...s'oublie et meurt [illegible] ...sa personne. C'est symbolique mais [illegible] ...de défaite, et est [illegible] ...inoubliable. Après le départ [illegible] ...le scénario est repris successivement par Steve Gerber [illegible] ...Davis le même [illegible] ...Claus Lesser, et [illegible] ...pressé [illegible] ...un tout. Il ne [illegible] ...en a assez. Il se [illegible] ...et part [illegible] ...aller avec Meggan, [illegible] ...comme le [illegible] ...de nouvelle Captain Britain. Un ennemi, Slaymaster, [illegible] ...anarchiste vénère et manque de [illegible] ...assassiner Brian [illegible] ...ment de manière préventive et [illegible] ...fait. [illegible] ...une scène de parallèle avec [illegible] ...de Kabaal [illegible] ...Samoose à la fin [illegible] ...ne peut [illegible] ...ses responsabilités mais au moins [illegible] ...processus bien plus [illegible] ...et plus complet [illegible] ...avait pu l'être pour Spider-[illegible] ...Captain Britain de ces années-là [illegible] ...un scénario [illegible] ...nalement [illegible] ...type [illegible] ...duel où sont le scénariste mais [illegible] ...pendant qu'acquiert Alan Moore [illegible] ...avant que la série devient culte. [illegible] ...Marvel tente de [illegible] ...trouver [illegible] ...à [illegible] ...une équation [illegible] ...avant [illegible] ...et [illegible] ...présente [illegible] ...j'espère, que je suis en direct [illegible] ...à ses [illegible] ...à [illegible] ...dernier. [illegible] ...Les faits : [illegible] ...dernier 1986 paraît [illegible] ...le dernier [illegible] ...de la série [illegible] ...Captain Britain and [illegible].)

RETOUR EN AMÉRIQUE

[illegible] ...entre-temps, la maison-mère [illegible] ...dans [illegible] ...Britain. C'est [illegible] ...avant [illegible] ...en [illegible] ...1983, [illegible] ...Britain [illegible] ...fera, dans [illegible] ...nouvelle [illegible] ...Excalibur [illegible] ...Alors [illegible] ...Britain [illegible] ...Angleterre [illegible] ...Pendragon [illegible] ...Arthur [illegible] ...Britain [illegible] ...Marvel [illegible] ...Britain [illegible] ...Marvel [illegible] ...Britain [illegible] ...Marvel

Il faudra quelques mois d'épisodes laborieux pour qu'une co-équipière le libère (en prenant sa place) mais Brian en sort changé. Il n'est plus Captain Britain mais le surpuissant Britannic... Et si ça sonne comme Titanic c'est sans doute parce que la série vire alors au naufrage créatif. Britannic agit de manière hautaine, comme possédé et les réactions des [illegible] par la petite porte pour revenir à un Brian Braddock plus classique et moins puissant, cependant un peu à l'écart de l'équipe. Captain Britain ne se remet vraiment de cette dérive artistique qu'au moment où Warren Ellis reprend l'écriture de la série Excalibur. Essentiellement la fin de la série (**Excalibur #125**, octobre 1998) ne lui réserve plus qu'une seule évolution importante, il se marie enfin avec Meggan et le titre peut s'achever sur un happy end. Malheureusement, les comics ne [illegible] ils vécurent heureux...»

UNE TROP GRANDE COURONNE

Le fin des années 90 voit aussi paraître une maxi-série au premier abord sans lien direct : **Earth-X**. Jim Krueger et Alex Ross y décrivent [illegible] Marvel. Dans ce futur, Brian Braddock est devenu plus ni moins que le roi de l'Angleterre (ne nous demandez pas ce qu'est devenu l'actuelle famille royale), logiquement surnommé King Britain. Cette imagerie royale va rester dans les esprits et transparaître [illegible] années après en 2006 lors de la sortie d'une mini-série antérieure au retour d'Excalibur qui cette fois ne comprendra plus de mutants venus de l'écurie X-Men (en dehors de Psylocke mais comme elle a «été» de Captain Britain...) : l'idée est de dire que Brian s'est assis sur le trône autrefois occupé par Merlin. À ce titre, il est donc le patron de tous les Captain Britain dispersés à travers les dimensions [illegible] nombre de nouveaux personnages (Meggan devient un Black Knight) et devient... King Britain pour protéger l'univers, portant désormais quelque chose à mi-chemin entre une variation bleue de son costume original et celui de Britannic. Et pourtant cette position de puissance le « gêne » aux yeux de beaucoup de créateurs. Brian n'est plus un personnage actif mais contemplatif, une sorte d'entité omniprésente veillant sur le monde. D'une certaine manière il est le contraire de ce qu'il était à l'époque initiée par David Thorpe et Alan Moore : il est un sauveur providentiel, bien loin du héros qui culpabilisait de ne pas y arriver. King Britain ne ressemble tout simplement pas à Brian sur le plan moral. Pour preuve **Avengers Vol.3 #80** (mai 2004) où Brian et Meggan, occupés par la surveillance de l'univers, décident de choisir un nouveau Captain Britain. Leur choix se porte sur Kelsey Leigh, une mère célibataire défigurée et laissée pour morte. Visiblement la scène écrite par Chuck Austen veut faire un parallèle avec le passage initial où Merlin et la « Dame des Lieux du Nord » donnaient ses pouvoirs à Brian. Là, Kelsey choisit l'épée au lieu du médaillon. En conséquence de quoi King Britain lui donne bien des pouvoirs mais lui interdit, de manière fort peu charitable, de révéler à ses enfants qu'elle est en vie. Quelle mouche le pique, le Brian ? On ne le saura pas. Le focus est plutôt placé sur Kelsey, devenue à la fois la troisième Captain Britain (en comptant la courte carrière de Betsy) et un membre des [illegible]

LE CAPITAINE DÉTRÔNÉ

La réponse, une nouvelle fois, c'est Chris Claremont qui l'a. [illegible] X-Men consacrés à [illegible] Psylocke. Sentant la « rupture dans l'espace-temps » que représentent les agissements de la Sorcière Rouge dans **House of M**, Brian et Meggan reviennent sur terre pour sauver le monde. Meggan y laisse la vie, Brian redevient un « simple » Captain Britain et perd partiellement la mémoire (ne se souvenant pas du sort de son épouse) et Chris Claremont est libre de refonder une nouvelle équipe dans la série **New Excalibur** (2006). Brian y retrouve purement et simplement le rôle du personnage orgueilleux qu'il était aux débuts d'**Excalibur**, en 1987. Autant dire que cette fois Claremont n'a pas sauvé, il a simplement « rebooté » le héros, le renvoyant 19 ans en arrière sans forcément lui conférer le pathos qui lui donnait tout son intérêt au début des années 80. De toute façon **New Excalibur** ne dure qu'un temps, la série étant rapidement embourbée dans des histoires de Captain Britain alternants et de X-Men venus d'autres dimensions. Claremont s'en désintéresse pour mieux transférer une partie des personnages sur un autre titre, **New Exiles**. Mais pas Captain Britain. Contre toute attente Marvel décide de parier à nouveau sur une série à laquelle il donne son nom. C'est le lancement de **Captain Britain and MI: 13**. Utilisant un vague service secret fictif (le MI : 13) apparu dans **New Excalibur**, le scénariste anglais Paul Cornell (un des auteurs de la série TV **Doctor Who**) reformule alors Captain Britain mais aussi divers héros anglais comme le Black Knight ou Spitfire en une unité spéciale spécialisée dans la lutte contre les menaces surnaturelles. Lancée à peu près au même moment que le crossover **Secret Invasion**, **Captain Britain and MI: 13** a profité de bonnes ventes et ses premiers numéros se sont rapidement retrouvés épuisés. Aujourd'hui, les ventes se tassent mais la série reste un succès critique. Paul Cornell cherchant à « peupler d'autant de héros « non-américains » que possible. Difficile de croire – d'un point de vue économique – que le titre s'inscrira dans la durée chez Marvel. Mais le Captain Britain de Cornell synthétise diverses incarnations du personnage et paraît bien plus compatible avec l'image du héros que ne l'étaient King Britain ou Britannic. Ce qui est sûr, c'est que, quels que soient les déboires éventuels des séries qu'il habite, Captain Britain est aujourd'hui enraciné dans le panthéon des super-héros de Marvel. Après plus de vingt ans de parutions régulières dans des comics américains, il n'est plus ce personnage que l'éditeur pouvait se permettre d'oublier pendant trois ans. Mine de rien, Captain Britain a réussi à coloniser son petit coin de comics US et – après avoir été malmené quelques fois – n'a pas encore donné tout son potentiel. On n'a pas fini d'entendre parler de lui...

Xavier Fournier

(1) La parution en France d'un album grand format « Captain Britain », aux éditions Ardéit-Artima est plus tardive.

Brian Braddock n'a pas été le seul Captain Britain, loin s'en faut. À deux reprises différentes il a été remplacé par des femmes. D'abord sa sœur, Betsy (ci-dessous). Mais plus récemment c'est Brian lui-même devenu "King Britain" qui a transmis le flambeau à une nouvelle héroïne, un temps membre des vengeurs. Bizarrement Brian avait mis des conditions horribles à ce transfert, la privant de ses enfants. Une phase atypique dans la légende de Captain Britain... À quand le prochain porteur du titre ?

WILDCATS

Wildcats est, à l'origine, la série-phare du label Wildstorm, monté en 1992 par Jim Lee dans le cadre de la création d'Image. Nous n'avons pas la place de vous re-détailler les circonstances de ladite création mais nombreux sont les lecteurs à s'être passionnés pour cette équipe de super-héros relatant la lutte entre Kherubims et Daemonites. Les premiers sont une race millénaire d'aliens humanoïdes débarqués sur Terre il y a bien longremps. De leur union avec les humains sont nés les Daemonites, race pour le moins belliqueuse, emmenée par le funeste Helspont. De nombreuses vedettes se sont succédé sur le scénario de la série, d'Alan Moore à Chris Claremont, en passant par James Robinson. Sans doute ce genre d'initiatives a-t-il contribué à faire de Wildstorm une mariée séduisante, puisque le label est racheté par DC Comics en 1998. S'ensuit une période de relaunchs, qui voit les Wildcats se remettre difficilement de la fin du groupe (datant de la fin du volume 1), sous les plumes de Scott Lobdell et Travis Charest. Mais les retards de ce dernier, conjugués à la montée en puissance de séries telles qu'**Authority**, font que, progressivement, **Wildcats** cesse d'être la série-phare de l'univers Wildstorm. Un troisième relaunch sous la plume de Joe Casey ne change pas grand-chose à l'affaire – et ce, même si sa mouture ne manque pas d'intérêt, substituant progressivement une véritable entreprise, Halo, à la traditionnelle équipe de super-héros. C'est d'ailleurs ce contexte qui sert de trame à l'épisode que nous vous proposons aujourd'hui !

À l'origine, ce premier numéro du 4e volume de **Wildcats** devait servir de point d'orgue à *Worldstorm*, gigantesque crossover supposé marquer la renaissance du label en 2006. Signe des temps : Jim Lee himself devait revenir de manière durable au dessin de la série, tandis que Grant Morrisson devait assurer le scénario. Des « big guns » mais pas beaucoup de cartouches, puisque les retards s'accumulent et que les deux séries-phares de l'event, **Wildcats** et **The Authority**, se seront respectivement arrêtées au bout d'un et deux numéros ! Nous vous proposons donc de découvrir ce qui aurait pu être – et puis, soyons honnêtes, une petite association « Morrisson » fait toujours plaisir aux yeux ! Nous vous laissons apprécier la chose, non sans prendre le temps de vous préciser que les dialogues en allemand de la planche 21 sont un choix de l'auteur, et non une erreur de traduction !

Tous droits réservés Wildstorm Productions, une division de DC Comics. Wildcats et tous les personnages associés sont des marques déposées de DC Comics. Utilisés sous autorisation. Aucune reproduction, même partielle, sans autorisation écrite de DC Comics. Toute ressemblance avec des personnages réels ou ayant existé est purement fortuite.

C'ÉTAIT EN JUIN : UN MOIS AVANT LE WORLDSTORM
LES GENS DISAIENT QUE C'ÉTAIT L'ÉTÉ LE PLUS CHAUD QU'ILS N'AIENT JAMAIS CONNU. PLUS CHAUD QUE LORSQUE LE KAIZEN GAMORRA MOURUT.
LE PREMIER MANDAT DU PRÉSIDENT CHRYSLER FUT MARQUÉ PAR DE SÉRIEUX PROBLÈMES DANS LE MONDE ENTIER, DES CITÉS SOUS-MARINES AUX GHETTOS D'ASILE EN EUROPE.
IL CONNUT AUSSI LA NAISSANCE DU NEW GAMORRA.
DES KAMIKAZES RADIOACTIFS DE L'ESPACE.
LES PREMIERS TÉLÉPHONES EN 3-D D'HALO.
ET UN NOMBRE CROISSANT DE SUPER-HÉROS.
PIUS
WORLD

ILS ONT COMMENCÉ À APPARAÎTRE AU DÉBUT DU XXe SIÈCLE. DES HOMMES ET DES FEMMES AVEC DES TALENTS ET DES POUVOIRS SPÉCIAUX.
EL CORTEZ

AU DÉBUT, ILS COMBATTAIENT LE CRIME. PUIS ILS SE SONT BATTUS LES UNS CONTRE LES AUTRES ET ENSUITE CONTRE LE SYSTÈME.
ENFIN, ILS SONT DEVENUS LE SYSTÈME.

CERTAINS POUVAIENT PLIER L'ACIER À MAINS NUES, D'AUTRES POUVAIENT VOLER OU LIRE DANS LES ESPRITS.
PERSONNE NE SAVAIT VRAIMENT QUOI FAIRE D'EUX. MAIS, COMME À SON HABITUDE, LE MONDE A RÉUSSI À TROUVER UNE PLACE POUR CES PERSONNES SPÉCIALES.

AVANT CES MATINS D'ÉTÉ VÉNUSIENS, PRÉCÉDANT LE WORLDSTORM, ILS SEMBLAIENT ÊTRE PARTOUT.

HALO-TOUR DU MONDE
scénario
GRANT MORRISON
dessins
JIM LEE
encrage
SCOTT WILLIAMS
couleurs
ALEX SINCLAIR
lettrage
FULL FX
assistant édition
KRISTY QUINN
édition
SCOTT DUNBIER
couvertures par
JIM LEE & SCOTT WILLIAMS
et TODD MCFARLANE
avec JIM LEE
créé par
JIM LEE &
BRANDON
CHOI
SAUF LÀ OÙ ON EN AVAIT BESOIN.
SEIGOR CASH.
PITIÉ, AIDEZ-NOUS.

J'SAIS PAS DE QUOI TU PARLES.
JE SUIS VENU ICI POUR MOURIR EN PAIX, GAMIN.

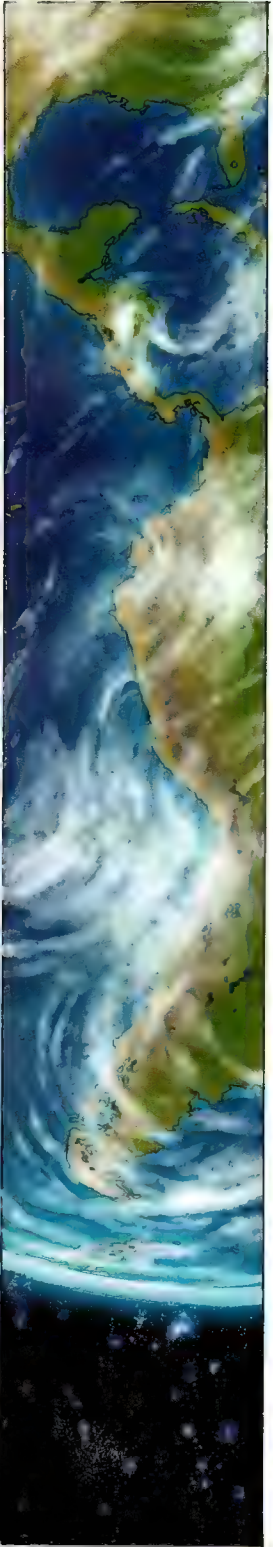
MAIS JE SAIS TOUT DE VOUS.
VOUS ÉTIEZ UN SUPER-HÉROS AVANT.
J'AI TOUT LU SUR LE TÉLÉPHONE.

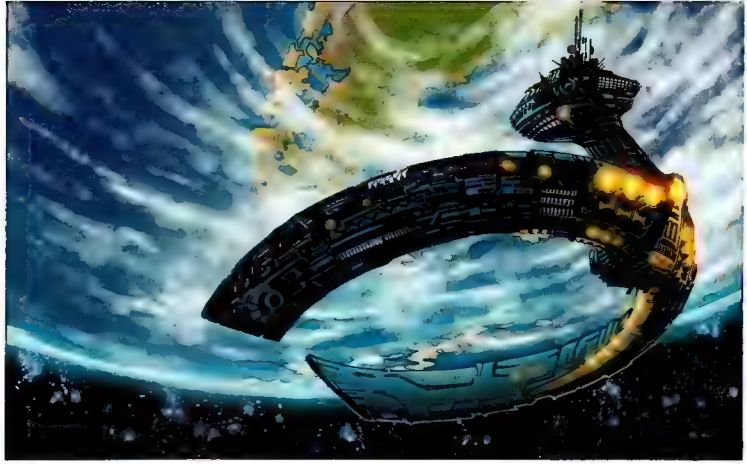
TU DO'S ME CONFONDRE AVEC MON FRÈRE
LE MONDE N'A PLUS DE PLACE POUR DES HÉROS COMME MOI.

ON NE PEUT MÊME PAS S'OFFRIR UN SPARTAN D'OCCASION, ICI.
ON N'A PAS DE PROTECTION CONTRE CES HOMMES. *MACHADO* ET CEUX DE SON GANG NOUS DÉPOUILLENT.
ILS NE SONT MÊME PAS HUMAINS.

UHNH
ALORS, C'EST ÇA TON FAMEUX SUPER-HÉROS, MORVEUX ?
CE GARS VA TOUS VOUS SAUVER ?
N'ÉCOUTEZ PAS CE PETIT MONSTRE.
VOUS VOUS TROMPEZ DE GARS.
LAISSEZ-MOI VOUS DEMANDER UN TRUC.
VOUS AVEZ DU FEU ?
PITIÉ !
GNNFF FF!

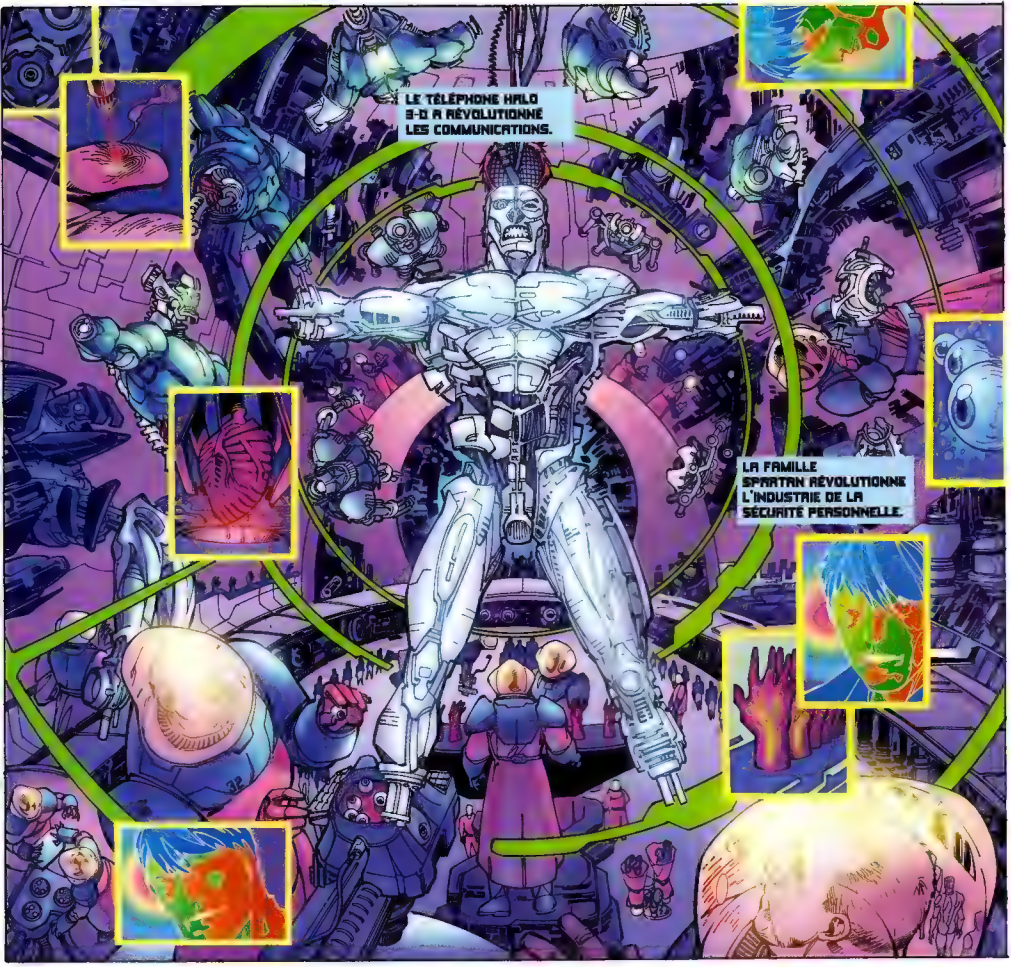
RESTER DANS LE RÔLE.
JE SUIS LE MEILLEUR DANS MA SPÉCIALITÉ.
ET MA SPÉCIALITÉ...
...C'EST DE BOIRE.



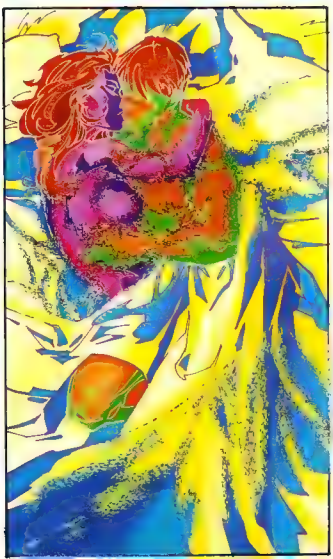


IL VA VOUS RECEVOIR DANS UN INSTANT, MISS KITAEN.

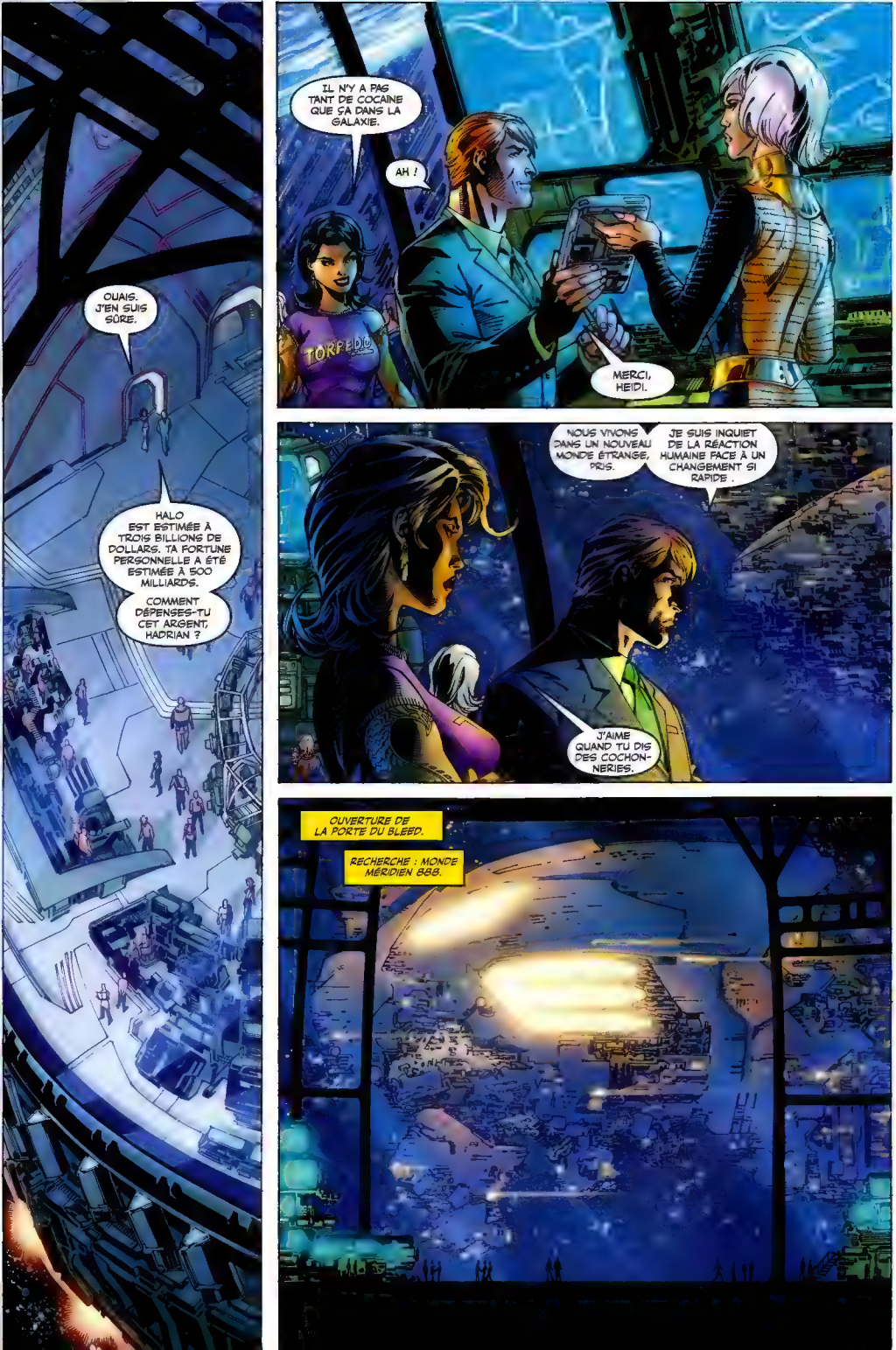
HALO SOLUTIONS, BONJOUR.
HMMM...


LE TÉLÉPHONE HALO 3-D A RÉVOLUTIONNÉ LES COMMUNICATIONS.
LA FAMILLE SPARTAN RÉVOLUTIONNE L'INDUSTRIE DE LA SÉCURITÉ PERSONNELLE.

GRÂCE À LA TECHNOLOGIE HALO, TOUT LE MONDE PEUT DEVENIR UN SUPER-HÉROS.
VOTRE PROPRE HOMME D'ACIER, POUR VOUS ET VOTRE FAMILLE, À UN PRIX ABORDABLE.
FACILITÉ DE PAIEMENT POSSIBLE.



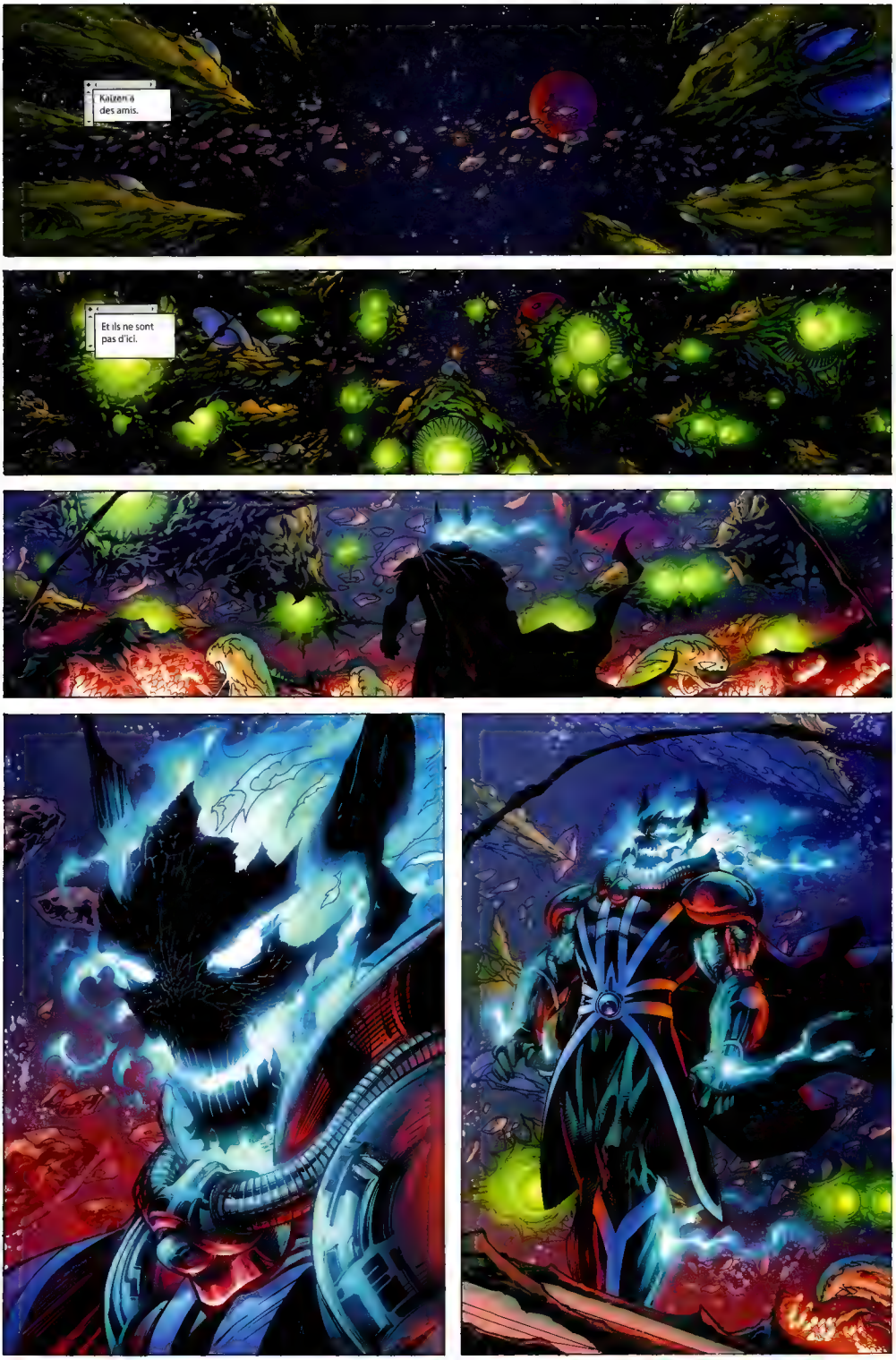
C'EST AINSI QUE TU CHANGES LE *MONDE*, HADRIAN ?
AVEC DE MEILLEURS JOUETS ?
JE NE T'AI PAS FAIT VENIR DE ST PÉTERSBOURG SIMPLEMENT POUR TE MONTRER DES JOUETS, PRIS.
ALORS POURQUOI SUIS-JE ICI ?
TU M'AS PARLÉ D'UNE OFFRE.
TU SAIS COMBIEN JE PEUX ME FAIRE EN DANSANT POUR DES MILLIARDAIRES ET DES SHEIKHS ?
JE PEUX LE TRIPLER.


OUAIS. J'EN SUIS SÛRE.
HALO EST ESTIMÉE À TROIS BILLIONS DE DOLLARS. TA FORTUNE PERSONNELLE A ÉTÉ ESTIMÉE À 500 MILLIARDS.
COMMENT DÉPENSES-TU CET ARGENT, HADRIAN ?
IL N'Y A PAS TANT DE COCAÏNE QUE ÇA DANS LA GALAXIE.
AH !
MERCI, HEIDI.
NOUS VIVONS DANS UN NOUVEAU MONDE ÉTRANGE, PRIS.
JE SUIS INQUIET DE LA RÉACTION HUMAINE FACE À UN CHANGEMENT SI RAPIDE.
J'AIME QUAND TU DIS DES COCHONNERIES.
OUVERTURE DE LA PORTE DU BLEED.
RECHERCHE : MONDE MÉRIDIEN 888.

TORPEDO
QUAND AUTHORITY A ESSAYÉ DE CHANGER LE MONDE PAR LA FORCE, ILS ONT ÉTÉ CONFRONTÉS À L'INERTIE DES "CHOSES TELLES QU'ELLES SONT".
NOUS POUVONS FAIRE NOTRE BOULOT DE SUPER-HÉROS SANS FAIRE AUTANT DE BRUIT ET DE DÉGÂTS.
TU SAIS, HADRIAN, TU PEUX M'ÉPARGNER TOUT CE BARATIN.
CET ENDROIT EST SUPER. JE SUIS IMPRESSIONNÉE
ET MAINTENANT ? TU CROIS QUE JE VAIS SAUTER DANS LE LIT AVEC TOI, COMME S'IL NE S'ÉTAIT RIEN PASSÉ ENTRE NOUS ?
ÇA FAIT DES ANNÉES QUE TOI ET MOI NE SOMMES PLUS DES SUPER-HÉROS.
C'EST VRAI ?
SPARTAN ET VOODOO, LES WILDCATS... CHAQUE FOIS QUE J'Y REPENSE, ÇA ME FASCINE.
NOTRE NAÏVETÉ, NOTRE VISION LIMITÉE DE CE QUE NOUS POUVIONS ÊTRE...
LES DÉFIS, LES POSSIBILITÉS, LA RÉSONANCE SÉMIOTIQUE DE "SUPER-HÉROS"...
"LA RÉSONANCE SÉMIOTIQUE".
MAIS TOUTES CES BATAILLES GÉANTES ET CES DÉMONSTRATIONS PUBLIQUES DE STUPIDITÉ : C'EST VULGAIRE ET EFFRAYANT.
IMMATURE.
COMMENT SE COMPORTERAIENT DES SUPER-HÉROS ADULTES ?
UNE SEULE FAÇON DE LE SAVOIR...

PERSONNE NE SAIT OÙ SE CACHENT LES KAMIKAZES GAMORRANS.
IL PARAÎT QUE DES DAEMONITES ONT ÉTÉ APERÇUS SUR TERRE...
ET JE N'AI PAS ENCORE MENTIONNÉ L'*OMNIA CODEX*.
EN TANT QUE SURHUMAINS, NOUS DEVONS FOURNIR AUX GENS DE LA SÉCURITÉ, PAS DU SPECTACLE.
TU NE CROIS PAS ?
NOUS ?
JUSTE QUAND JE PENSAIS QU'IL N'Y AVAIT AUCUNE CONSÉQUENCE.
J'AI RECONSIDÉRÉ L'IDÉE D'UNE ÉQUIPE SECRÈTE DE SUPER-HUMAINS. MAIS ÇA SERA TRÈS DIFFÉRENT CETTE FOIS.
GRIFTER EST OK. WARBLADE AUSSI...
J'AI BESOIN DE PERSONNES DE CONFIANCE.
ET MOI ?
JE SUIS QUOI ?
UNE AFFAIRE INACHEVÉE.

De : Lame agile
À : Boîte de conserve
Objet : Bonne et mauvaise nouvelles.
Bonne nouvelle - tu avais raison, comme d'habitude. L'armée terroriste de Gamorra se cache dans la ceinture d'astéroïdes.
J'ai réussi à rester à couvert pour le moment. Je ne sais pas combien de temps je pourrai échapper à leurs technopathes, c'est donc peut-être mon dernier message.
Cette opération est énorme.
Ils ont des vaisseaux, des armes, des combattants dévoués, un marqueur d'ADN visant les super-humains et le leader parfait...Tu es prêt ? Accroche-toi.
Ils ont trouvé un moyen de ressusciter Kaizen.
Ce vieux salaud est revenu de l'Enfer.
Avec une revanche à prendre.
Et ça, ce n'est pas la mauvaise nouvelle.


Kaizen a des amis.
Et ils ne sont pas d'ici.

Dis-moi que tu as un plan, boîte de conserve.
MES SŒURS !
ILS SONT PARTOUT !

VOS VIES NE SONT QUE POUSSIÈRES !
IL Y EN AURA DES MILLIONS D'AUTRES !

PROTÉGEZ L'OMNIA CODEX !

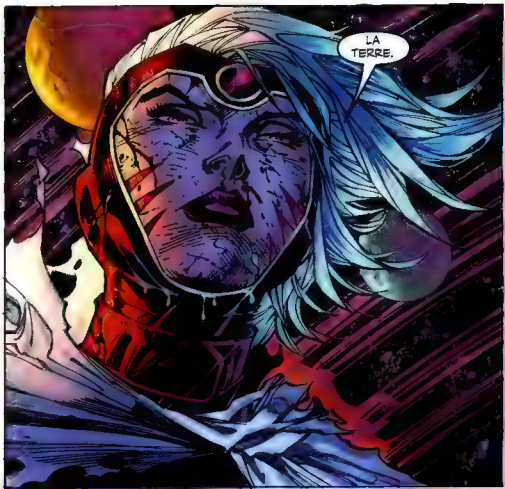
VOULEZ-VOUS DANSER ?
ZEALOT.

LAISSE-MOI FAIRE.

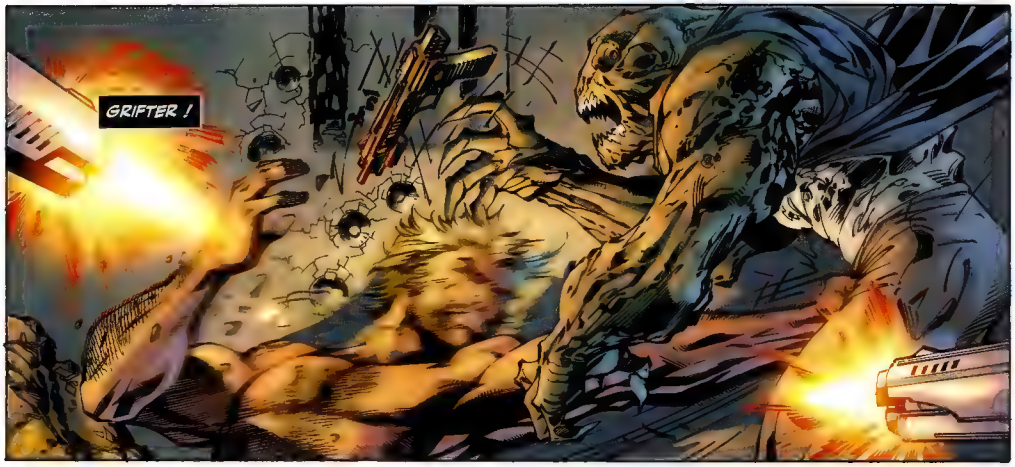
MAJESTROS !
BÂTARD ARROGANT.
ES-TU REVENU À KHERA POUR TE SUICIDER AVEC MOI ?

JE... J'AI CONTEMPLÉ LA LIMITE DE L'UNIVERS... ET J'AI VU CE QUE NOUS SOMMES... ET CE QUE NOUS ALLONS DEVENIR...
...JE...
JE NE ME SUICIDE PAS.

LA TERRE.
LA TERRE EST LA SUIVANTE.

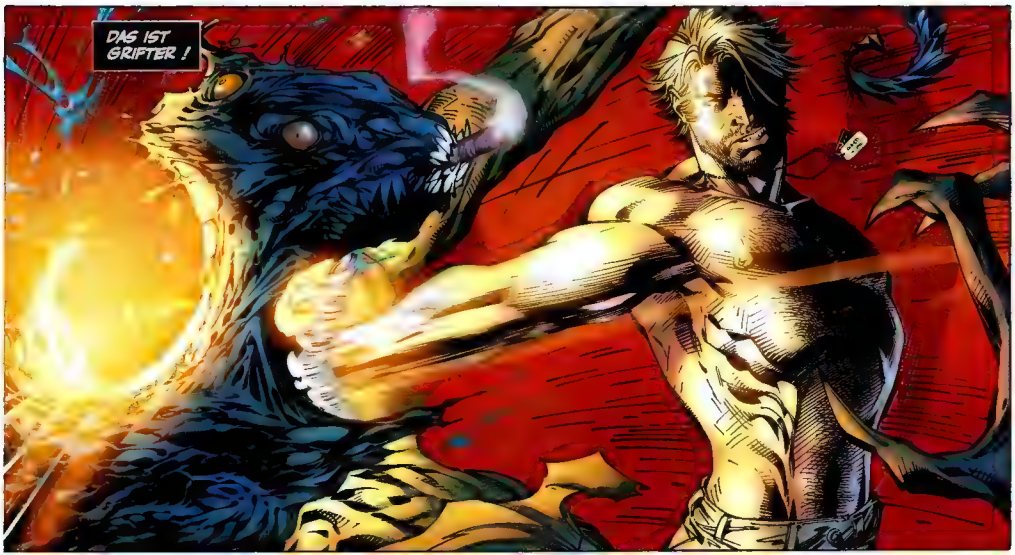

LA TERRE.

COLE CASH.
TROPIQUE DU CAPRICORNE.
ON DIT QUE CES TRUCS TUENT, MAIS MALGRÉ TOUT MES @%$#IN D'EFFORTS, JE RESPIRE ENCORE.
JE DEVRAIS ATTAQUER LE MÉDECIN CHEF.
AIDE-NOUS !
AIDE-NOUS !
LES MÊMES HISTOIRES... TYRAN ET VICT'ME.
LE MONDE NE CHANGE PAS.
MAIS TU FAIS DE TON MIEUX POUR T'AMÉLIORER.
TU ESSAIES.
MAIS LE VIEUX MONDE JALOUX NE TE LAISSE PAS CETTE CHANCE.
OH.
EFFRAYANT.


GRIFTER !

GRIFTER IST VERWIRRUNG.

GRIFTER IST TOD !
GRIFTER IST VERWIRRUNG.
GRIFTER IST CHAOS !
UNT TOD !
UNT TOD !
UNT TOD !


DAS IST GRIFTER !

SEÑOR CASH.
PARFOIS, IL FAUT SAVOIR ÊTRE PATIENT, GAMIN.

HOWDY.
JE SUIS AU SOMMET DE LA CHAÎNE ALIMENTAIRE PAR ICI.
ILS M'ONT APPELÉ GRIFTER.

SAUVER LE MONDE. UNE ÂME À LA FOIS.

C'ÉTAIT EN JUIN : UN MOIS PILE AVANT LE WORLDSTORM.

PANINI COMICS

POURQUOI CET HOMME RIT SI SÉRIEUX ?

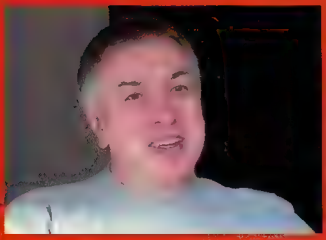
L'histoire du plus intime des ennemis de Batman...

DC ICONS : JOKER
Par Brian Azzarello et Lee Bermejo
128 pages - 18,00 €
Le 18 février en librairie

TM & © 2009 DC Comics

Interview avec Barry Kitson

BARRY À TOUT PRIX



"UNDERRATED". CELA SIGNIFIE "SOUS-ESTIMÉ" ET CELA VA COMME UN GANT À BARRY KITSON, UN ARTISTE BRITANNIQUE DE GRAND TALENT ET DE GRAND DE CLASSE. TOUJOURS SOURIANT, NE PRONONÇANT JAMAIS UNE PAROLE DÉPLACÉE, BARRY TRAÎNE SES GUÊTRES DANS LE MONDE DES COMICS, EN ANGLETERRE ET AUX USA DEPUIS PLUS DE 20 ANS SANS FAIRE DE VAGUES. SOLIDE, FIABLE, CRÉATIF, IL SAIT PRATIQUEMENT TOUT FAIRE. AUJOURD'HUI EXCLUSIF CHEZ MARVEL, IL RENOUE AVEC LE PERSONNAGE DE SES DÉBUTS, SPIDER-MAN. L'OCCASION DE SE FAIRE CONNAÎTRE DU PLUS GRAND NOMBRE ET DE MONTRER, S'IL ÉTAIT BESOIN, L'ÉTENDUE DE SON TALENT.

Base d'opérations :
L'Angleterre.

Ses séries phares :
- Spider-Man (Marvel UK)
- Captain Britain (Marvel UK)
- Future Shock (2000 AD)
- L.E.G.I.O.N (DC)
- Adventures of Superman (DC)
- Azrael (DC)
- Empire (Image/Wildstorm)
- Titans (DC)
- Legion of Superheroes (DC)
- The Order (Marvel)
- Amazing Spider-Man (Marvel)

Vous avez commencé à la bonne vieille époque de Marvel UK. L'ambiance était-elle agréable à cette époque ? C'était vraiment "le bon vieux temps" ?

Je crois que j'ai commencé avant ce qu'on appelle la "bonne vieille époque" de Marvel UK. Ils produisaient **Doctor Who**, **Captain Britain** par Alan Moore, Alan Davis et Paul Neary... J'ai débuté sur **Spider-Man UK**. C'est une ambiance très agréable pour moi. Il y avait tant de bons créateurs réunis. Toutes ces personnes étaient très contentes de créer des comics pour la Grande-Bretagne. À l'époque, il n'y avait qu'un géant des comics britanniques : 2000 AD. Pour moi, Marvel UK était une superbe opportunité. En plus, j'ai tout de suite commencé sur **Spider-Man**, encré magnifiquement par Mark Farmer. Récemment, j'ai de nouveau collaboré avec lui... sur **Amazing Spider-Man** version US ! (rires) Marvel UK était un bon endroit pour débuter et apprendre, sans trop de pression.

Plusieurs personnes ignorent que vous avez dessiné le comic-book Transformers pendant un an. Était-ce un simple boulot ou étiez-vous intéressé par cet univers robotique ?

Personne ne me disait que ça deviendrait un tel phénomène. J'essayais simplement de lancer ma carrière. Je me souviens avoir été perplexe sur l'avenir de la série. C'était un comic-book basé sur une série de jouets et je pensais que ça ne durerait pas longtemps ! (rires) Mais c'était une façon d'améliorer mon style et personne ne se souviendrait de ça par la suite. Mais vingt ans plus tard, ça me poursuit encore ! (rires) Hier, par exemple, le dernier dessin que j'ai réalisé pour un fan était un Transformer. Il se souvenait de ces histoires. Le scénariste de la série, Simon Furman, a lui aussi débuté sa carrière à ce moment-là. Pour moi, ce succès m'a surpris. Par ailleurs, j'ai aimé le film **Transformers**. Quand je regarde ces comics, je me dis qu'aujourd'hui, je les aurais dessinés autrement...

Vous avez mentionné 2000 AD. Vous avez également travaillé pour cet éditeur. Judge Dredd serait-il un rite d'initiation pour tout artiste britannique ?

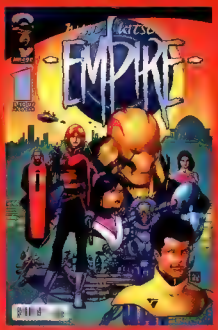
Ça l'était, à l'époque. 2000 A.D. était l'endroit où les maisons d'éditions américaines, notamment DC Comics, recrutaient les talents britanniques. On peut dire, en effet, qu'il y avait une sorte de progression : les comics 2000 AD, puis Judge Dredd, et enfin les américains vous offraient quelque chose.

Visiez-vous le marché américain ou étiez-vous simplement heureux de dessiner des comics ?

J'ai toujours été content de dessiner des comics. À cinq ans, je voulais déjà dessiner des comics américains. Ma première influence a été Jack Kirby. 2000 AD était la seule façon de se rapprocher des comics américains en Angleterre. Je n'avais jamais suivi les comics britanniques avant de commencer chez 2000 AD.

Vous n'avez jamais lu The Dandy, la plus ancienne revue de BD anglaise ?

Non ! (rires) Lors de ma première interview à la radio, le journaliste m'a posé une question sur Desperate Dan (NDLR : personnage populaire apparu en 1937 et qui paraît encore aujourd'hui dans **The Dandy**). S'il m'avait parlé de Peter Parker ou des problèmes de la famille Storm, j'aurais pu discuter pendant des heures. Je n'ai jamais eu envie de travailler sur des "strips" humoristiques. J'ai toujours aimé l'action !



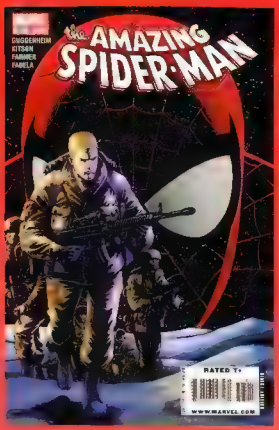
Le public des comics a grandi. Il a aujourd'hui environ entre 30 et 40 ans. Que pensez-vous du débat selon lequel les comics ne sont pas faits pour réfléchir mais pour divertir ? Le propos des comics est-il devenu trop sérieux, trop adulte ?

Je ne crois pas qu'il puisse y avoir une seule réponse à ce sujet. Les comics de super-héros, à eux seuls, couvrent plusieurs sujets. Certains comics de super-héros sont très matures et traitent des questions sérieuses. **Watchmen** a, en quelque sorte, initié cette période "sombre" des comics. Je suis contre le fait de tout "labelliser". Je crois qu'il y a assez de place pour s'essayer à plusieurs styles dans le monde des super-héros. Chaque travail a sa propre valeur. Par exemple, j'étais récemment en France et j'ai été impressionné par toutes ces bande dessinées en magasin. Mais ce n'est pas forcément adulte et sérieux parce que c'est de la BD européenne.

Dans les années 90, vous avez travaillé sur de nombreux comics américains : de Batgirl à Azrael, en passant par Punisher, Wolverine, Batman ou encore L.E.G.I.O.N. Ce n'était pas trop difficile de passer d'une série à l'autre ?

Je suis resté sur **Azrael** pendant vingt-sept numéros, je crois... J'ai toujours aimé rester longtemps sur le même titre. Je suis plus heureux car j'ai l'impression que c'est "ma série". Je me sens plus à l'aise.

Vous avez dessiné à la fois des séries avec des héros solitaires et des équipes complexes (notamment L.E.G.I.O.N.). Quel genre préférez-vous ?



ressé par l'écriture ?

J'aime ça, oui. J'ai aimé co-scénariser **Titans**. J'ai eu de la chance avec Mark, car je pouvais influencer l'histoire, si j'en avais envie. D'ailleurs, si vous regardez les histoires que j'ai faites avec Mark, vous verrez qu'il se surnomme "Storyteller". Il ne sépare pas le scénariste et le dessinateur. De même, Matt m'a laissé le champ libre sur **The Order**. Marvel m'encourage à écrire. Une de mes mini-séries a été approuvée. J'ai aussi commencé un épisode de **Spider-Man Family**. Je n'ai pas encore écrit l'histoire. J'ai simplement dessiné la couverture ! (rires) C'est difficile de trouver le temps de tout faire.

Vous ne vous êtes pas encore lassé de Spider-Man ?

Non. C'est l'un des personnages dont je ne me lasserai jamais. C'est l'un des meilleurs personnages des comics. J'ai fait partie de "l'invasion britannique" chez DC Comics. Mais bizarrement, la plupart des gens pense que je suis américain car je n'ai fait que du super-héros. C'est ce que je voulais faire. Je n'ai pas collaboré à Vertigo, comme les autres.

Sans transition, parlons un peu de couvertures. L'une des plus marquantes étant celle de Batman : Legends of the Dark Knight #146, montrant un Batman battu. Elle est à la fois simple et puissante. Que souhaitiez-vous exprimer ?

Je voulais que les gens soient surpris. Je voulais qu'ils aient envie de voir comment il en était arrivé là. Il n'a pas l'habitude d'être vu ainsi. Il appelle à l'aide.

Empire a été publié chez Gorilla Comics. Vos collègues et vous souhaitiez lancer une société comme Image l'avait fait auparavant ?

D'une certaine façon, oui. Mais les scénaristes et les dessinateurs avaient la même importance. Chez Image, ils étaient tous dessinateurs. C'était l'opportunité de faire quelque chose pour nous. Mark et moi en avons parlé durant plusieurs années avant de nous lancer. Nous avons pris beaucoup de plaisir. Tout le monde me demande si je retournerai sur **Empire** un jour...

Alors, allez-vous retourner sur Empire ? (rires)

Peut être... Un jour, nous le ferons. Pour l'instant, c'est compliqué. DC détient les droits de publication. De plus, je suis sous contrat d'exclusivité avec Marvel et Mark est chez Boom.

Vous avez relancé la série chez Wildstorm/DC. C'était différent du premier lancement ? Vouliez-vous simplement terminer l'histoire ou souhaitiez-vous continuer l'aventure ?

Nous avons relancé **Empire** car nous avons toujours souhaité achever l'histoire. L'aventure Gorilla Comics a été longue et complexe... Disons simplement que la situation n'était pas telle qu'on nous l'avait dit quand nous avons débuté. Même si nous avons vendu pas mal d'exemplaires d'**Empire**, la série n'était pas assez rentable. Plutôt que de baisser en qualité, nous avons préféré arrêter la publication chez Gorilla. Ensuite, nous avons parlé à DC. Ils ont accepté de publier la suite. Nous aurions pu le faire tout de suite après l'arrêt de la série chez Gorilla. Mais DC a préféré me confier quelques projets avant. Je n'ai pas pu me remettre à **Empire** immédiatement. Finalement, c'est un business. Je préfère être payé pour quelque chose que j'ai toujours rêvé de faire. Je me souviens, quand Dennis O'Neil m'a appelé pour me faire dessiner une histoire pour DC, j'ai accepté sans demander combien j'allais être payé ! Même si parfois, il faut

j'aime les comics avec des équipes de héros, car vous pouvez jouer avec plus de personnages. Mais, je dois être honnête, c'est plus simple de dessiner une série avec un héros solitaire. J'ai surtout dessiné des comic-books avec des équipes de héros : **L.E.G.I.O.N.**, **JLA**, **The Order**... C'est comme une bouffée d'air frais quand ils m'annoncent que je n'ai qu'à me soucier d'un seul personnage (rires). Les équipes apportent une autre dynamique. Le souci, c'est de réussir à jongler entre tous ces personnages. Par exemple, pour une scène de **The Order**, Matt (Fraction, NDLR) m'a demandé de dessiner sept personnages, dans la même case, qui parlaient chacun leur tour. J'ai dû lui dire que c'était pas évident à faire. Je crois que finalement nous avons divisé l'action sur deux pages ! (rires)

Vous avez souvent collaboré avec Mark Waid, notamment sur les mini-séries JLA Year One et Flash and Green Lantern: The Brave and The Bold. Quelle relation entretenez-vous avec lui ?

Nous sommes de très bons amis. Mark est un homme très généreux. Je crois que nous sommes complémentaires sur plusieurs niveaux. C'est pour ça que nous fonctionnons si bien ensemble. Nous partageons plusieurs goûts en commun. Mark aime collaborer. Il est très ouvert aux idées de tous. Il aime que j'ajoute mon grain de sel à l'histoire.

Le décalage horaire n'est pas gênant ?

Ça nous laisse un court laps de temps pour discuter, c'est vrai. On peut toujours s'envoyer des e-mails. Ce que j'aime chez Mark, c'est sa capacité à me surprendre à chaque page. En général, il m'envoie le script, je lui envoie un rapide storyboard et il changera des choses en fonction de ça. Par la suite, je vois ses dialogues et ce n'est pas forcément la même chose. Il améliore constamment son travail.

Vous avez été scénariste de L.E.G.I.O.N. et co-auteur de la série Titans pendant un temps. Êtes-vous inté-

travailler aussi pour nourrir la famille et les animaux ! (rires)

Vous avez dessiné pendant longtemps la Légion des Super-Héros. Qu'est-ce qui vous passionne tant dans cette équipe ?

Pour moi, c'est une bande de super-héros, possédant des pouvoirs pas si puissants que ça. Ils doivent collaborer pour gagner. C'est ce que j'apprécie dans le concept. Certains d'entre eux possèdent néanmoins d'extraordinaires pouvoirs. J'ai toujours préféré ceux avec un seul pouvoir. J'aime l'idée de groupe de club... C'est très britannique ! J'apprécie aussi le côté science-fiction de la Légion. Ils étaient également à part, dans l'univers DC. L'histoire se passait dans un futur proche. Je n'avais pas à me soucier du crossover qui se déroulait dans l'univers DC.

Du moins au début... Est-ce que c'est ce qui a poussé votre départ de la série ? Mark a déjà déclaré qu'il ne pouvait pas faire ce qu'il voulait par la suite.

C'est vrai. Au début, nous étions assez libres et très vite, nous avons eu quelques "interférences" avec les divers crossovers.

Comme l'arrivée de Supergirl ?

Supergirl ne nous gênait pas. Nous avons rajouté une saga écrite autour d'elle. Quand on nous a offert le personnage de Supergirl, nous avions l'impression qu'elle n'était qu'à nous, que nous pouvions en faire ce que nous voulions. Mais Supergirl, dans sa propre série se passant dans le présent, ne correspondait pas à ce que devenait le personnage au sein de la Légion. Nous avons dû adapter l'histoire.

Les responsables de DC devaient être à la limite de la schizophrénie ! (rires)

Oui, oui. Ça devenait complexe. C'est l'une des difficultés d'une continuité cohérente. C'est le prix à payer !

The Order a été votre nouveau projet Marvel, après votre long run chez DC. Malgré une équipe créative solide, tout semble avoir été de travers avec cette série : le nom a dû être changé, les lecteurs ne semblaient pas intéressés par le concept... Vous avez été forcé d'arrêter sur votre lancée.

Le problème du titre de la série fut une erreur malencontreuse. Un

en dehors de la continuité Marvel. C'était risqué. Les gens qui l'ont lue ont aimé. Encore une fois, on en revient au problème de continuité. Si vous ne faites pas partie de la vision globale, vous êtes ignorés. Les responsables Marvel sont ravis de ce nous avons fait. J'ai appris récemment que nous avions été nominés aux Harvey Awards dans la catégorie "Meilleure nouvelle série". Ça serait génial de gagner ! (rires) Nous sommes heureux de ce nous avons fait. Depuis, Matt écrit **Invincible Iron Man**, **Immortal Iron Fist**, **Uncanny X-Men**, j'ai été mis sur **Amazing Spider-Man**, ça prouve que les responsables ne pensent pas que nous ayons fait du mauvais boulot.

Cependant, les lecteurs semblent ne pas avoir adhéré à cette nouvelle équipe, issue pourtant de Civil War. Pensez-vous que le public rejette les nouveaux personnages ?

Oui. Aujourd'hui, il y a tellement de comics à acheter. Quand j'étais gamin, on pouvait acheter l'ensemble des séries Marvel tous les mois. Il y avait environ dix comics. Actuellement, on veut acheter les séries à ne pas manquer. Les gens jonglent entre toutes ces séries. C'est une situation intéressante. Les deux compagnies, DC et Marvel, semblent... "forcées"... plutôt "obligées" de faire ce genre d'événement. Une fois lancés, ils ne peuvent plus s'arrêter.

Vous êtes actuellement l'un des dessinateurs d'Amazing Spider-Man. Vous n'êtes pas à plein-temps sur la série. Cela vous laisse-t-il le temps de travailler sur d'autres projets ? Comme par exemple, Secret Invasion: Fantastic Four.

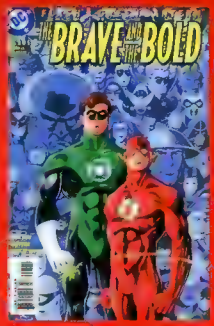
Pas vraiment... Quand j'ai commencé mon premier numéro d'**Amazing** on m'a proposé **Secret Invasion: Fantastic Four**. J'ai dû mettre de côté **Spider-Man** pour travailler sur les FF. Le planning était assez dur.

Et maintenant ?

En ce moment, je suis simplement sur **Spider-Man**. J'ai toujours un script d'avance sur la série. Et si jamais il devait y avoir des décalages, j'ai le script d'une histoire qui peut s'insérer entre deux arcs. Donc, seulement **Amazing Spider-Man** pour le moment.

Vous pourriez rejoindre Matt sur Uncanny X-Men et ainsi dessiner une équipe de super-héros ?

Ça serait super. Mais la périodicité d'**Amazing Spider-Man** est un challenge et l'éditeur veut que nous gardions un rythme soutenu. Pour moi, c'est la première fois que je dessine avec un scénariste différent à chaque arc. Avant, je collaborais avec le même scénariste pendant des mois et des mois. Chaque scénariste a sa façon d'écrire ; certains n'écrivent que des synopsis, d'autres ont déjà les dialogues d'écrits... C'est "rafraîchissant" ce processus de travail.



Revenons un instant sur Amazing Spider-Man #574, dédié à Flash Thompson. L'histoire est fidèle au monde réel. Comment vous êtes-vous documenté sur la Guerre en Irak ? Il vous a suffit d'allumer la télé et de regarder les infos ?

Je voulais avoir le plus de détails possibles : les uniformes, les véhicules, les armes... Je voulais que tout soit réel. Marc Guggenheim m'a envoyé plusieurs références. Je connais certains vétérans au sein de Marvel. Il y avait eu un énorme travail en amont.

Il y a une révélation dans les dernières pages de ce numéro. Vous faites monter la tension jusqu'à la fin. À quel point vous êtes-vous impliqué ?

L'une des raisons pour laquelle j'ai obtenu cette série, c'est grâce à Steve Wacker. Il sentait que je pouvais raconter cette histoire. Je mets la même part de moi dans toutes les histoires. Quand j'ai lu le script, j'ai adoré. Marc a fait un travail magnifique : il n'a fait aucun commentaire sur la nature de la guerre, tout est axé sur les actes d'héroïsme. Il n'y avait aucune opinion politique.

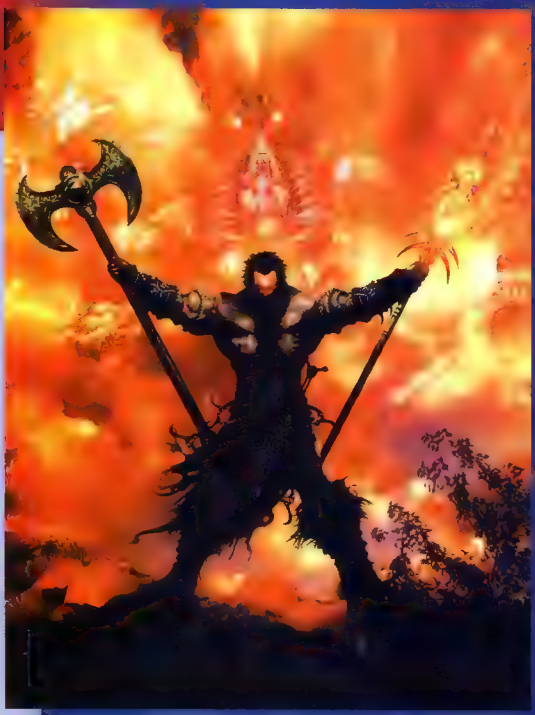
Actuellement, vous avez un contrat d'exclusivité avec Marvel. Pour les auteurs américains, ce contrat signifie un nombre [illegible] vous à signer ce genre de contrat ?

Je n'ai pas à négocier pour la suite de mon travail. J'aime me lever en me disant que je vais dessiner un comic aujourd'hui pour gagner ma vie. Si vous n'êtes pas exclusif, vous devez chercher votre prochain boulot. Pour les prochains mois, tout est pris en charge. Je n'ai pas à m'en soucier.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky
Mise en forme : Pierre Bisson

IS MY PUBLISHER RICH ?

SI VOUS AVEZ LU QUELQUES COMICS AU COURS DES 20 DERNIÈRES ANNÉES, VOUS ÊTES PRESQUE OBLIGATOIREMENT FAMILIERS DU TRAVAIL DES AUTEURS ANGLAIS, SCÉNARISTES EN TÊTE ! MAIS LEUR PROLIFIQUE PRODUCTION AMÉRICAINE NE DOIT PAS NOUS FAIRE OUBLIER LA « SCÈNE LOCALE », FOISONNANTE DEPUIS LES ANNÉES 30. AUJOURD'HUI, LA SITUATION EST UN BRIN PLUS MOROSE, MAIS, FIDÈLE À SON HABITUDE, L'ANGLETERRE RÉSISTE ! TOUS LES LIEUX ET PERSPECTIVES...



À l'aube du XXe siècle, les comics en Angleterre (comme partout ailleurs, cela dit) se résument essentiellement à de la republication de strips américains dans les éditions dominicales des grands quotidiens. Il faut attendre la fin des années 30 pour voir émerger les premiers magazines dédiés à la bande dessinée. DC Thomson (aucun lien avec l'éditeur New Yorkais) est alors un éditeur de presse bien implanté en Écosse. En décembre 1937, le groupe décide d'attaquer de front le marché jeunesse, grâce à **The Dandy**, bien vite suivi par **Beano**, en juillet 1938. Tous deux sont aujourd'hui encore des institutions en Grande-Bretagne (à quatre mois près, **The Dandy** aurait pu rafler le titre de plus ancienne publication dédiée aux comics à être encore en activité, mais Detective Comics lui a brûlé la politesse). Il faut bien sûr préciser que cette longévité s'explique par l'attitude résistante de l'Angleterre au cours de la Seconde Guerre Mondiale. Dans la plupart des autres pays d'Europe, l'occupation aura été fatale à tous les titres jeunesse publiant trop de matériel américain au goût des Allemands. La libération sonnera le glas de tous ceux qui avaient survécu, taxés de collaboration (pour être exact, **Spirou** constitue la seule exception notable à cette règle, ayant survécu de 1938 à nos jours).

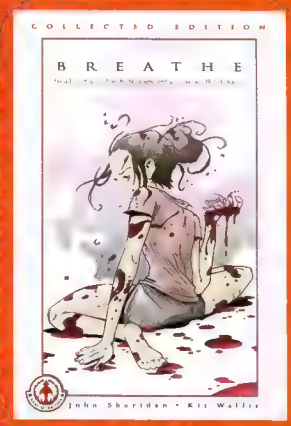
Mais point de tout cela au Royaume-Uni, et, à l'issue de la guerre, la sainte de **Beano** et **The Dandy** est florissante. À tel point que la concurrence ne tarde pas à pointer le bout de son nez : au début des années 40, Amalgamated Press lance **Radio Fun** et **Knockout**. Les deux éditeurs se livreront un duel digne de celui qui opposa **le Journal de Tintin** à celui de **Spirou** sous nos latitudes. Mais le temps fait son office et, à la fin des années 60, les titres de DC Thomson se retrouvent de nouveau seuls en course. Entre-temps, évidemment, nombre de titres américains ont été traduits. Ce marché juteux est tenu quasi exclusivement par le distributeur Thorpe & Porter, qui prospère à l'ombre de la disette en matière de BD pour jeunes adolescents. Ils ne sont toutefois pas les seuls : Odhams Press diffuse les titres Marvel dans ses magazines **Smash !** et **Fantastic**, qui deviennent un peu les **Fantax** et **Strange** anglais, dès les années 60. De fait, la plupart des grands auteurs actuels ont été nourris de comics américains dès leur plus tendre enfance, mais pas uniquement. La notoriété des super-héros de Marvel et DC ne doit pas faire oublier une production locale encore assez abondante.

En effet, si les publications de DC Thomson accomplissent parfaitement leur

L'EFFET MARKOSIA

Fondée à l'instigation d'Harry Markos, un ancien éditeur de romans jeunesse qui, de son propre aveu, n'y connaissait pas grand chose aux comics, Markosia a d'abord été une sorte de Dabel Bros à l'anglaise, visant essentiellement des adaptations de romans, à commencer par « The Lexian Chronicles » et « Starship Troopers ». La principale originalité de Markosia est d'être distribuée par Diamond Comics, ce qui lui ouvre les portes du marché américain. La première année a été quelque peu difficile financièrement mais l'arrivée de Chuck Satterlee a pu apaiser la situation. En effet, ce transfuge de chez Speakeasy, maison alors elle-même en difficulté, a amené auteurs et investisseurs avec lui. Il s'en est toutefois suivi une période de vaches maigres, au cours de laquelle les deux dirigeants ont donné le choix aux auteurs entre du creator-owned pur et dur (où l'artiste ne perçoit son argent que sur les ventes réelles, une fois celles-ci communiquées par Diamond) et un système plus proche de ce qui se fait chez nous, avec des avances sur droits estimées en fonction du potentiel de la série.

Cette reconfiguration a permis à Markosia de diviser ses activités entre licences et creator-owned ! Et de recruter des talents tels que Phil Hester ou Bryan Augustyn, ce qui ne peut que lui donner un peu plus de visibilité sur le marché américain. Et si Starship Troopers reste à ce jour sa seule vente réellement significative, l'éditeur tient bon et continue de faire souffler le vent de la vieille Europe outre-Atlantique ! Et pas seulement là-bas, puisque, sous nos latitudes, Soleil vient d'annoncer qu'ils entamaient la publication de Breathe (de John Sheridan et Keith Wallis) dans le courant 2009.



office sur la tranche des 8-12 ans, l'éditeur ne propose pas grand-chose à ses lecteurs une fois « l'âge **Beano** » révolu. Amalgamated Press (le challenger éconduit du segment jeunesse) trouvera là un créneau à sa mesure : son **The Eagle**, notamment, fera les beaux jours des jeunes lecteurs avides d'aventures. Publié à partir de 1950, le magazine développe un ton assez proche du **Journal de Tintin**, avec des BD d'action mais aussi des récits historiques et un souci constant d'éduquer en amusant. On y retrouve également des publications étrangères (Tintin y fera même une brève apparition, le temps du « Sceptre d'Ottokar »). En 1959, Amalgamated Press change de nom et devient Fleetway Publications. Ce label marquera les esprits et son parcours est assez emblématique de la BD anglo-saxonne de la seconde moitié du XXe siècle. En 1960, il fusionne avec Odhams Press puis, en 1963, l'ensemble est intégré au groupe de presse IPC Publishing, qui s'était déjà fait remarquer avec son magazine **Valiant**. Cette holding de presse entendait bien tenter sa chance sur le segment des comics, et leur titre-pilote connaîtra une bonne quinzaine d'années d'existence, de 1962 à 1976, grâce à des héros tels que Janus Stark ou Adam Eterno. Ceux-là mêmes auxquels Alan Moore rendra hommage en 2005 dans sa mini-série **Albion**, prouvant bien que sa génération a grandi avec un « folklore anglais » dans le neuvième art.

Les années 60 voient également l'émergence d'une scène underground, autour des magazines **Oz** et **Nasty Tales**. Mais ces deux titres anticipent un peu trop la libération sexuelle, et les tribunaux se chargeront de raccourcir leur existence (pour être exact, ils ne sont pas interdits de parution, mais, dans les deux cas, les procès sonneront leur glas). Dans un genre similaire, mais moins libidineux, les ancestraux **The Dandy** et **Beano** génèrent des parodies telles que **Viz**, **Oink !**, **Smut**, **Poot** ou **Zit**. Fortement inspirés par l'esprit **Mad Magazine**, ces différents titres se veulent une réaction à la « BD de papa », de la même manière que **L'Echo des Savanes** et **Fluide Glacial** en France.

UNE INDUSTRIE BIPOLAIRE

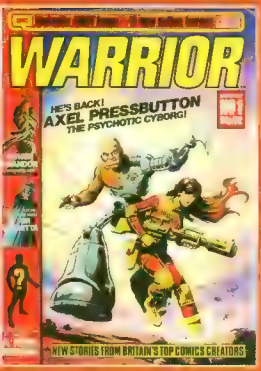
À l'orée des années 70, le marché anglais est donc partagé entre deux éditeurs créatifs, correspondants aux différents créneaux d'âge. DC Thomson assure l'essentiel de la production jeunesse tandis que, par jeux de rachats successifs et de fusions, IPC Publishing concentre l'essentiel des titres pour adolescents, publiés sous divers labels. Ils possèdent ainsi **Valiant** et **The Eagle**, ainsi que les titres Marvel de l'époque. Mais tout cela est un peu trop beau pour durer : en 1972, Marvel, flairant le filon, ouvre sa branche Marvel UK.

En fait, le plan a été mûri de longue date, puisque Marvel a progressivement repris les droits de tous ses contrats, à mesure que les contrats arrivent à échéance. Ainsi, en 1969, **Smash !** perd son dernier strip Marvel, et la Maison des Idées devient totalement absente du sol anglais. Il faudra attendre 1972 pour voir Marvel UK se mettre au travail de manière effective : **The Mighty World Of Marvel**, qui rassemble des épisodes de Hulk, des Quatre Fantastiques et de Spider-Man, est un succès immédiat. **Spider-Man Comics Weekly** s'engouffre dans la brèche et, bien vite, Marvel UK s'impose comme le troisième acteur du secteur, aux côtés de DC Thomson et IPC Publishing. Et si, au départ, il s'agit essentiellement d'assurer en direct la diffusion des comics yankees sur le sol anglais, le label ne tarde pas à lorgner du côté de la création de matériel inédit. Sous l'influence de Dez Skinn (voir encadré), des créations émergent, au premier rang desquelles **Captain Britain**. En 1978, Marvel UK lance même un **Star Wars** hebdomadaire, qui connaîtra un grand succès (signalons que Dark Horse, qui, depuis, a récupéré la licence de l'univers de George Lucas, a republié ces épisodes). Vision de Skinn aidant, Marvel UK s'impose comme un bon vivier créatif : y passeront notamment Alan Moore, Grant Morrisson, Dave Gibbons ou Steve Dillon. Paradoxalement, cette expérience va servir d'antichambre à la véritable révolution, qui couve...

L'ÂGE D'OR... ET ENSUITE ?

... Et son héraut s'appelle **2000 AD** ! Lancé en 1977, par IPC Publishing, ce magazine tourné vers la science-fiction est supposé assurer la relève de **Valiant**. Il s'agit ni plus ni moins du terreau le plus créatif de la BD anglo-saxonne de l'époque. Porté par son personnage

De gauche à droite : Slaine et Judge Dredd, deux des valeurs sûres de Rebellion, la firme qui possède les personnages de 2000 AD. Au centre : l'un des premiers titres de Marvel UK, Mighty World of Marvel.



LA PASSION SELON DEZ SKINN

« Dez, à mon avis, est le marché anglais ! » Et comme cette opinion nous vient de Steve Geppi, le propriétaire de Diamond Comics, on peut penser que l'homme sait de quoi il parle en matière de marché. Dez Skinn est de ces hommes de l'ombre sans lesquels rien n'aurait été possible. Spécialiste des relations transatlantiques, il démarre sa carrière d'éditeur comme responsable de la version anglaise de Mad Magazine. Ce qui en fait un candidat idéal aux yeux de Stan Lee, qui lui confie les rênes de la branche UK en 1975. C'est Dez Skinn qui agrégera l'essentiel des talents anglais de l'époque auteur de la Maison des Idées. On ne s'étonnera donc guère de le voir s'engouffrer dans la brèche créative ouverte à la fin des années 70. Il fonde sa propre société, Quality Communication, dont l'étendard principal sera Warrior, le magazine qui a réellement révélé Alan Moore. Le scénariste y publiera V for Vendetta, mais aussi Marvelman, personnage emblématique du magazine et de la « révolution Moorienne ». Le héros est un Captain Marvel anglais, créé à la demande de l'éditeur Miller & Son en 1954 pour éviter un procès avec Fawcett Comics. Il vivra ses aventures jusqu'à la fin des années 50, connaissant même un large succès international.

Lorsque Skinn lance Warrior, son fer de lance est une nouvelle version de Marvelman. L'amusant est qu'il n'a même pas les droits du personnage, mais il est convaincu que personne ne viendra lui chercher de noises à propos d'un héros oublié jadis publié par une société disparue depuis. Alan Moore écrit la série dans un ton beaucoup plus mâture. Le héros y est devenu un homme marié, usé par la vie, et en proie à des rêves fantastiques qu'il ne comprend pas (qui sont en fait autant d'allusions à ses premières aventures). Bien vite, Moore brouille les cartes : le héros est perçu comme une menace, et le méchant ne l'est pas tant que ça. Oui, il y a des faux airs de Watchmen, et il n'est pas indu de penser que Marvelman en est la première ébauche, dans l'esprit. En 1983, c'est cette fois Marvel qui fait pression, et Skinn préfère vendre les droits du personnage à Eclipse Comics pour éviter tout problème. Ces derniers le renommeront Miracleman et le héros continuera sa vie sous d'autres auspices éditoriaux. Quant à Skinn, il a continué sa carrière, publiant entre autres Comics International, un magazine dédié aux comics, de 1990 à 2006. Plus récemment, il s'est lancé dans l'aventure Toy Max, un journal dédié aux jouets de collection, ainsi que dans des republications de Kirby. L'aventure continue !

érosion est également créative : la plupart des grands artistes des années 80 ont rapidement été captés par Marvel et DC : « Les gros éditeurs américains offrent de meilleurs tarifs », constate tristement Matt Smith. « Nous avons toujours lutté pour nous aligner en vain... et les auteurs freelance vont toujours là où est le travail ! »

Pessimiste, Matt Smith ? Rien n'est moins sûr. Comme partout ailleurs (Japon excepté), le marché des magazines s'est complètement effondré. De la « grande époque », seuls demeurent les inébranlables 2000 AD, Beano et The Dandy. Ces deux derniers voient périodiquement s'effondrer leurs chiffres de vente, et les multiples nouvelles formules (Dandy XTreme, Beano Max) n'ont fait que confirmer le verdict de Smith : la jeunesse actuelle n'est plus vraiment cliente de tels loisirs. Et il y a fort à parier que DC Thomson maintient ces titres en vie essentiellement pour des questions d'image. Aujourd'hui, la presse BD n'existe plus qu'à travers les licences : Panini UK a repris Marvel UK et continue de faire produire du matériel inédit destiné aux plus jeunes. Mais les spécialistes du genre sont définitivement Titan Magazines, la branche presse de Titan Books : de Bob l'Éponge à Transformers, en passant par Star Wars ou Futurama, peu de licences leur échappent. Hors jeunesse et licences, donc, point de salut en matière de presse. 2000 AD fait figure d'exception, puisqu'ils sont les seuls à jouer la carte presse en plus du TPB - lequel, comme partout, s'impose comme le format le plus populaire auprès de la tranche ados-adultes. Et encore. Smith n'est pas dupe : « Sans contrat avec une série TV ou un dessin animé, nous ne pourrions pas lancer 2000 AD aujourd'hui. Notre indépendance nous confère un statut assez unique. » Ce qui n'empêche pas l'éditeur de jouer selon les règles, capitalisant sur son aura et ses personnages les plus forts : « Le TPB semble définitivement être la nouvelle source de lectorat, alors nous nous construisons un solide catalogue de rééditions. Nous nous intéressons également aux nouveaux formats, tels que l'iPod. Et DNA Films, qui a produit 28 jours plus tard et Sunshine, va développer un nouveau film Judge Dredd. Tout cela va nous permettre de faire grandir la marque 2000 AD ! »

On le voit, tout espoir n'est donc pas perdu pour l'Angleterre, même si la production locale n'est plus ce qu'elle était. Les sirènes américaines ont certes créé un vide, mais Albion résiste encore et toujours, n'hésitant pas à tenter de conquérir le Nouveau Monde lorsque c'est nécessaire, à l'instar de Markosia (voir encadré) !

Antoine Maure

emblématique. Judge Dredd, 2000 AD capte parfaitement sa génération, à l'instar d'un Métal Hurlant de ce côté du Channel. La plupart des grands auteurs de l'époque s'y succèdent (Moore, Bolland, Bisley, Fabry, Dillon, Ellis, etc.), forgeant une solide réputation au magazine. Dans la foulée, d'autres expériences du genre verront le jour, telles que Warrior (où fut originellement publié V for Vendetta), ou, plus rarement, Deadline. Monté par Steve Dillon et Brett Ewins, ce magazine republiait pas mal de comics américains indépendants, comme Love & Rockets, mais c'est aussi dans ses pages que Jamie Hewlett créa Tank Girl. Bref, les années 80 sont pour la BD anglaise celles du renouveau !

NE DOIT-IL EN RESTER QU'UN ?

De ces belles années, seul demeure 2000 AD, en dépit d'une situation plutôt morose pour l'édition locale. Le titre a été racheté par le studio de jeux vidéos Rebellion (cf. Comic Box vol. 2 #6), et Matt Smith, son éditeur en chef, brosse un portrait inquiétant mais réaliste de la situation : « Les nouveaux loisirs proposés aux jeunes ont mis les comics sur la touche et le public a abandonné ce médium. 2000 AD a survécu car il a une base de fans loyaux, une réputation mondiale, des personnages populaires et une identité forte. Grâce à tous les grands auteurs qui y sont passés, c'est toujours un terrain d'entraînement très prisé des « nouveaux ». Mais, outre le tassement du marché, l'explication de cette

Depuis des années, les extraterrestres métamorphes connus sous le nom de Skrulls ont infiltré notre planète et se sont même insinués chez les super-héros. Les aliens sont maintenant fin prêts à mettre à exécution leur plan pour annexer la Terre...

SECRET INVASION

À Qui se Fier ?

TM & © 2009 Marvel.

PANINI COMICS
www.paniniconics.fr

MARVEL
www.marvel.com

SECRET INVASION ÉTAPE 1 – FÉVRIER 2009

SECRET INVASION 1
52 pages - 4,00 €

MARVEL ICONS 46
96 pages, 4,60 €

MARVEL HEROES 16
96 pages, 4,60 €

MARVEL UNIVERSE 13
120 pages, 5,60 €

Entretien avec Chris Weston

À L'ANCIENNE

IL Y A PIRE QUE D'AVOIR CHRIS WESTON AU BOUT DU FIL. L'ARTISTE BRITANNIQUE A LE SENS DE L'ACCUEIL ET SAIT METTRE SON INTERLOCUTEUR À L'AISE. AFFABLE ET PLEIN D'HUMOUR, IL ÉVOQUE PÊLE-MÊLE SON AMOUR DE LA BANDE DESSINÉE FRANÇAISE ET ITALIENNE, SA NOSTALGIE DES COMICS DE PIÈTRE QUALITÉ ET SES PROJETS ACTUELS : THE TWELVE CHEZ MARVEL POUR LES COMICS ET... UN MYSTÉRIEUX PROJET QUI LUI DEMANDERA DE VOYAGER SOUVENT EN AMÉRIQUE. LE DESSINATEUR DES TRÈS POPULAIRES THE FILTH (AVEC GRANT MORRISON) ET MINISTRY OF SPACE (AVEC WARREN ELLIS) N'A PAS NON PLUS L'HABITUDE DE LA LANGUE DE BOIS. ET JURÉ, CRACHÉ, IL NE LA PRATIQUE PAS AVEC NOUS...

REPÈRES

Base d'opérations :
Angleterre

Ses séries phares :
- Judge Dredd (2000 AD)
- Indigo Prime (2000 AD)
- Rogue Trooper (2000 AD)
- G.I. Blues (with Mark Millar, 2000 AD)
- Robo-Hunter (2000 AD)
- Canon Fodder (with Mark Millar, 2000 AD)
- Swamp Thing (DC)
- The Invisibles (DC/Helix)
- Starman #55 (DC)
- Lucifer (Vertigo)
- The Authority (Wildstorm)
- Ministry of Space (Image Comics)
- The Filth (Vertigo)
- JSA: The Justice Society Returns (DC Comics)
- Fantastic Four: First Family (Marvel Comics)
- The Twelve (Marvel)
- Four Feet From a Rat, (Mam Tor Publishing/ Time Out)

Vous avez fait votre apprentissage de dessinateur auprès de Don Lawrence... (l'Empire du Trigan) après avoir découvert qu'il vivait à trois kilomètres de chez vous...
Oui ! Et le plus fou c'est que c'était déjà mon artiste préféré. J'étais absolument dingue de ses dessins. Imaginez mon émerveillement quand j'ai compris qu'il vivait à 10 minutes de chez moi ! Car j'ai grandi en lisant **l'Empire du Trigan**. Ça a été fondateur pour moi.

Vous pensez que vous vous seriez entêté dans le dessin si vous n'aviez pas eu ce voisin prestigieux ?
Mmm... Oui, je pense. J'étais à fond dans les comics, je n'avais que cela en tête.

Il a dû vous falloir un mélange de culot et d'inconscience pour aller frapper à la porte d'un artiste connu alors que vous n'étiez qu'un gamin ! Vous aviez perdu l'esprit ou quoi ?
Ouais ! (rires) C'est exactement ça. Je ne pouvais pas croire à ma chance. Et assez étrangement, ce chic type a toléré mon intrusion. Il aurait pu me dire "va-t'en, je suis occupé". Mais il m'a laissé entrer et on a pris le thé. Du coup, maintenant, je fais en sorte de me montrer disponible pour les jeunes artistes qui voudraient frapper à ma porte.

Vous êtes un gros fan de Dan Dare et votre premier dessin publié concernait Judge Dredd, deux des personnages les plus cultes de la BD britannique. Que pensez-vous de l'état de la BD anglaise ?
Oh mon dieu ! Je ne veux pas paraître trop pessimiste, mais l'industrie tourne au vinaigre actuellement.

Oui ? J'étais à Leeds il y a quelques semaines et j'ai trouvé le monde des comics britanniques en ébullition. Il y a des talents, des gens qui veulent bouger, du public... Ça n'a pas l'air si grillé que ça !
Oui, mais en fin de compte, dès qu'ils ont un peu d'expérience, les talents filent aux États-Unis !

Ah, vous êtes probablement de ces créateurs qui pensent que les Américains, avec leurs dollars et leur grand marché ont "volé" une génération de créateurs de comics anglais ?
C'est vrai. Mais je ne crois pas que cela ait quelque chose à voir avec l'état du marché. Laissez-moi nuancer mon propos. Apparemment, il y a un public pour les BD adaptées de séries télévisées comme **Dr Who** ou **Torchwood**.

Et qui n'exportent pas bien...
Vous savez, du moment que cela se vend (rires).

Apparemment vous êtes aussi très client de gens comme Moebius, Beltran, Uderzo...
Oh oui ! Boucq, Beltran... Moebius c'est dieu pour moi.

Jusqu'à quel point vous ont-ils influencé ?
Je dirais 50% de mon travail est directement inspiré des créations françaises ou italiennes. J'adorerais faire un album en France, aux Pays-Bas ou en Italie. Mais je n'ai pas encore osé sauter le pas. Je vais là où le vent me porte et jusqu'ici, je n'ai pas beaucoup eu à me survendre, j'ai eu de la chance. Les boulots se sont enchaînés assez naturellement depuis que j'ai débuté.

Pourtant, c'est facile ! Vous prenez l'Eurostar et hop, deux heures plus tard vous êtes à Paris. De nombreux éditeurs français se feraient sans doute une joie de vous rencontrer ici.
C'est exact. Vous me mettez la pression maintenant (rires). Il est vrai que les artistes anglais ont plus le réflexe de traverser l'Atlantique que la Manche alors que c'est plus éloigné. Mais... la langue. Ça fait la différence.

Vous êtes du genre rapide dans votre travail ?
Ce serait plutôt l'inverse. Je suis très lent (rires). Horriblement lent, même.

Lors de votre passage sur 2000 AD vous avez dessiné une série écrite par Mark Millar, Canon Fodder. C'est la carte de visite qui vous a permis d'aller dessiner en Amérique ?
Mark Millar a très généreusement présenté mon travail aux éditeurs américains après **Canon Fodder**. Il voulait absolument faire un épisode de **Swamp Thing** avec moi. Non pas qu'il ait écrit spécifiquement cet épisode pour moi, mais il trouvait que mon style cadrerait bien avec ce qu'il voulait faire. Et ça s'est enchaîné ensuite...

Vous avez collaboré avec pas mal de scénaristes prestigieux (Morrison, Ellis, Millar...). Duquel vous sentez-vous le plus proche en termes de sensibilité ?
Je crois que j'attends toujours le scénariste qui aura cette proximité avec moi. Généralement, quand je reçois un script, mon premier réflexe est la peur (rires) : *"comment je vais faire ceci, dessiner cela, etc."* Et dans le cas de Grant [Morrison] : *"que veut dire tout ce charabia !"* (rires).

Ça signifie que vous avez besoin qu'on vous rassure, vous manquez de confiance ?

D'une certaine manière, oui. L'artiste est une espèce à part qui doute en permanence.

Ne me dites pas que vous en êtes encore à vous poser la question de votre talent ?

Oooooh que si. Tout le temps (rires). Un artiste doit toujours se poser la question de savoir comment il peut progresser. Bon, je n'ai pas l'air comme cela, mais je suis moins angoissé par ce genre de questions que par le passé, même si ça me travaille toujours un peu.

Vous avez travaillé sur des séries en co-creator-owned comme The Filth et Ministry of Space. Comment sélectionnez-vous ce genre de projet quand on vous les propose ?

C'est simple : on me demande et je dis "oui" (rires). Bien sûr, je préfère le creator-owned. Mais j'ai besoin qu'on me paye mes pages. J'ai une femme, trois enfants et un crédit, il n'est pas possible pour moi de créer une bande dessinée et d'attendre six ou sept mois avant d'avoir le moindre penny.

Cela dit, des séries comme The Filth ou Ministry of Space ont eu beaucoup de succès n'est-ce pas ?

Oh oui ! Tout particulièrement The Filth. Cette série a été une bénédiction. J'ai perçu des royautés importantes avec elles, j'en perçois toujours d'ailleurs. Le seul truc qui m'énerve un peu avec ces deux séries est que ce sont les deux dernières des étalages à comics à n'avoir pas été vendues à Hollywood. Et je me demande POURQUOI !

Ministry of Space... C'est peut-être à cause du budget. Même avec la 3D, ça coûterait probablement cher à produire. Quant à The Filth... Vous savez... Ce n'est pas très politiquement correct. Ça peut déplaire à certains executives d'Hollywood...

C'est vrai. Et pourtant ! Je suis persuadé que ça ferait un film du tonnerre. Un blockbuster ! (rires)

Est-ce qu'il y a un type de projet que vous refuseriez de faire ?

Oui. Ceux qui montrent de la violence faite aux femmes. Il y avait d'ailleurs une scène avec une femme battue dans le scénario original de The Filth et j'ai appelé Grant pour lui dire que je ne voulais pas le faire. Il a eu la gentillesse d'éliminer cette scène pour moi. Les scènes de torture me posent aussi problème. J'essaie d'éviter, en tout cas. Et la violence sur les hommes... Oui. Ça, n'est pas un souci (rires).

Sauf erreur, votre technique de travail implique que vous vous photographiez vous-même pour vous servir de modèle. Vu les situations parfois un peu scabreuses de vos personnages (par exemple dans The Filth où le perso principal était un masturbateur notoire), vous devez vous retrouver de temps en temps dans de curieuses situations non ?

Très certainement (rires). Je pense aussi au personnage dans "secret origins" où j'ai dû louer une chaise roulante pour une journée, me déguiser en super-héros et prendre les photos avec la fonction "timer". Quand on a pris la photo, cette curieuse pensée m'a traversé l'esprit : "si mes parents me voyaient comme cela, que penseraient-ils ?" (rires). J'ai dû détruire les photos après ! (rires)

Vous faites partie des illustrateurs qui se sont vus proposer Marvel Zombies. Vous regrettez depuis ?

Et oui ! Une décision judicieuse n'est-ce pas ? (rires ironiques) Je n'ai regretté que quand j'ai vu les ventes de la série ! C'est tout bonnement stupéfiant.

Vous avez téléphoné à Sean Phillips (le dessinateur de Marvel Zombies, NDLR) pour lui dire ça ?

Oh non ! Maintenant que j'y pense, je ne dois jamais lui dire. Ce serait terrible s'il apprenait de ma bouche qu'il n'était que le second choix pour la série. Mais sérieusement, je pense que Sean était le meilleur choix pour le job. Il le fait bien et... tellement plus rapidement que ce que j'aurais pu faire. Si ça avait été moi, la mode des zombies aurait sans doute été finie au moment où serait sorti le comic-book.

Vous travaillez en ce moment sur The Twelve, une série qui ramène l'arrière-ban des personnages du Marvel des années 40. Comment entreprenez-vous ces personnages, dont certains ne sont parus que deux fois et encore il y a presque 70 ans ?

La première chose que j'ai eue à faire était de leur donner un peu d'épaisseur. Parce que, pour être honnête, à travers toutes les références que Marvel m'a données, il n'y avait pas grand-chose. Les personnages apparaissent furtivement et sont tous construits selon le même modèle de super-héros : la même forme de bouche, de buste ou de mâchoire, des masques très proches les uns des autres, etc. Et quand ils ne sont pas en costume, c'est encore pire ! Regardez Phantom Reporter et Mister E... Ils sont comme des jumeaux. Donc, il y a eu un gros boulot de design afin de leur donner de la personnalité tout en gardant leur look rétro. Pire, d'un épisode à l'autre, les costumes des personnages changent arbitrairement. La continuité graphique n'était pas le souci des créateurs de comics des années 40 apparemment. Mais aujourd'hui, ça n'aurait pas de sens. J'ai donc figé les designs pour chacun.

Lequel a été le plus compliqué à redesigner ?

Electro le robot. Déjà, à la base, le design est étrange. Mon premier design était radicalement différent de l'original. Et, à mesure que j'avançais dans la préparation de la série j'ai décidé de revenir en arrière et de me rapprocher du look original. Il fallait surtout rendre ce personnage crédible. Je ne sais pas si vous avez vu Electro dans les comics de Timely des années 40, mais son aspect change à toutes les pages ! Bref, tout cela m'a pris du temps.

Dans une série comme celle-là, et tout spécialement avec un scénariste comme J.Michael Straczinski, réputé très interventionniste, ça n'a pas dû être facile, non ?

Écoutez, si. Ça s'est très bien passé. Je suis surpris d'entendre ce que vous me dites, je n'ai eu aucune remarque désobligeante ou une demande de changement particulière.

Chez DC aussi vous aviez dessiné quelques personnages liés à la Justice Society, l'ambiance Golden Age vous branche ?

C'est marrant, je n'avais jamais fait le lien... Mais maintenant que vous me le dites, très certainement. C'est vrai que j'aime bien les personnages de l'âge d'or. En fait, je ne suis pas très bon avec les super-héros modernes, je préfère les anciens. Ces types musclés... on dirait des catcheurs ! Ça ne me parle pas vraiment. Alors que les anciens, avec

leurs défauts me paraissent plus intéressants. J'adore quand ils portent des costumes un peu ridicules qui ne leur vont pas très bien (rires). Je ne les vois pas comme des super-héros mais comme des personnages normaux habillés en super-héros, vous saisissez la nuance ?

Absolument. Quel est le personnage que vous avez toujours voulu dessiner mais que personne ne vous a jamais proposé ?
Mmm... Je dirais Superman.

Pourtant en voilà un qui est musclé !
Oui (rires) je sais. Mais je le vois comme un défi. Est-ce que j'arriverais à dessiner confortablement Superman ? Ce serait bien. Je le ferais sans doute à la Curt Swan (dessinateur emblématique du personnage dans les années 50 à 80, NDLR). C'est la version qui me plaît le plus.

C'est classique, mais ça a quand même vieilli. Vous aimez aussi le storytelling particulier un peu plat ?
Clairement oui. J'aime le look vieilli. Le côté cartoony des années 60-70.

Pour l'heure les parutions de The Twelve semblent s'espacer. D'où vient ce retard ?
J'ai été dissipé par... Ah... je ne sais pas comment je dois le dire... C'est un projet top-secret. Une offre impossible à refuser. Ce n'est pas un projet comics et cela implique un long séjour en Amérique. Mais je n'ai pas quitté **The Twelve**. J'ai appelé Marvel je leur ai dit : *"écoutez, j'ai cette extraordinaire opportunité, je vais la saisir, mais je ne veux pas quitter* **The Twelve**. *Si vous préférez prendre un autre artiste pour finir la série, je comprendrais."* Mais ils ont décidé de m'attendre. Ils ont été très généreux.

Vous parlez de ce projet de façon énigmatique. Même si ce n'est pas un projet comics, vous y allez bien pour dessiner n'est-ce pas ?
(rires) Des dessins seront impliqués aussi dans le projet, des crayons aussi (rires).

Quand allons-nous découvrir ce mystérieux projet ?
Vous en verrez le résultat en 2010 je pense. Est-ce que vous verrez mes dessins préparatoires ?... Je ne le sais pas encore. Je pense pouvoir persuader la compagnie qui va m'employer de pouvoir mettre quelques croquis sur mon blog ou quelque chose de ce style.

Bon... Alors, ce film, puisqu'apparemment il s'agit de cela... Quand va-t-il sortir ?
(rires) Janvier 2010 !

Bon, ce n'est que dans un an, ça va, vous devriez pouvoir nous en dire plus très bientôt, n'est-ce pas ?
Oui, absolument !

Quand vous travaillez sur des séries comme Fantastic Four : First Family ou The Twelve, vous êtes face à des scénaristes américains. Est-ce que ça change quelque chose dans votre relation de travail ?
Je ne vois pas de différence fondamentale. On pourrait gloser sur le fait que les auteurs anglais sont talentueux et inspirés, mais en définitive, un script est un script.

Vous n'avez jamais été confronté à un dilemme, une scène que vous aviez du mal à visualiser ou illustrer, voire que vous trouviez complètement ridicule ?
Si, ça m'est arrivé, mais rarement. Généralement, j'ai eu beaucoup de chance avec les scénaristes que j'ai côtoyés. On ne me propose jamais les trucs ridicules (rires). Honnêtement, si vous mettez Joe Casey, qui est Américain à côté de Grant Morrison à table, vous verrez qu'ils se comprennent et peuvent très bien s'entendre...

En même temps, Joe Casey n'est pas le moins anglophile des auteurs américains ! Il passe son temps à travailler avec des Britanniques !
C'est vrai. Il a ce côté cynique typique des Anglais. Il est drôle.

Quand vous reviendrez de votre projet de film aux USA...
Je ne vous ai jamais dit que c'était un film ! (rires)

Non, mais vous ne m'avez pas contredit, donc j'assume qu'il s'agit bien d'un film (rires). Bref, après cela, vous seriez partant pour une suite éventuelle à The Twelve, une fois la maxi-série terminée ?
Pas vraiment. Je crois qu'après cela, j'aimerais bien faire autre chose. La variété est l'épice de la vie comme on dit. Je ne suis pas fermé à faire une autre série de super-héros mais je ne le cherche pas non plus. Ce que je voudrais VRAIMENT faire, c'est de la science-fiction. C'est pour ça que j'aime les BD françaises... Ou italiennes. J'adorerais dessiner **Nathan Never** ou d'autres séries de chez Bonelli. J'ai rencontré quelqu'un de chez eux un jour qui m'a proposé de dessiner **Tex**. J'ai dit oui tout de suite, mais ils ne m'ont jamais rappelé. Vous imaginez... Tex ou Nathan Never face à Judge Dredd ! Le crossover ultime. Ce serait génial de faire ça !

Nathan Never et Judge Dredd ? Vous ne voyez pas le problème spatio-temporel dans un tel projet ?
Ouais... Ce sont des comics de SF, on peut faire ce qu'on veut (rires). J'aime les comics en noir et blanc imprimés sur du papier cheap. Ça me rappelle les premiers temps de 2000 AD.

C'est de la pure nostalgie ça... Neil Gaiman est de votre avis vous savez ?
La nostalgie, exactement. J'aimais le temps où les comics étaient imparfaits. Qu'on voyait les défauts à l'œil nu.

Est-ce que vous vous imaginez produire un jour des webcomics qui n'auraient plus rien à voir avec le support papier ?
Seulement si on me paye pour cela. Mais j'aime l'idée d'un strip hebdomadaire, un peu dans l'esprit de celui de Travis Charest, **Space Girl**.

Vous participez également aux publications de MamTor, le label de Liam Sharp et à sa déclinaison dans la presse anglaise, par l'intermédiaire de TimeOut. Vous pensez que ce genre d'initiative peut aider à trouver de nouveaux lecteurs pour le marché anglais ? Vous avez eu du feedback ?
J'ai eu un feedback de la part de l'éditeur qui a commandé le projet à MamTor. Ils m'ont envoyé une tarte aux pommes ! (rires) Littéralement. Je l'ai reçue un jour par coursier. En dehors de ça, je trouve que ce projet est une grande idée. Il met les comics sous les projecteurs. Liam a réussi un truc cool avec ce projet. Si j'ai un peu de temps, j'en referai.

Inversement vous animez votre blog.
Enfin, assez peu depuis trois mois, mais je vais m'y remettre. Promis.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky.

Chris Weston est fan de comics "old school" comme Dan Dare (ci-dessous) pour la Science Fiction et The Twelve (ci-dessus) pour les super-héros.

DOCTOR · WHO

LE 23 NOVEMBRE 2013 UN CRAN EN FIGURE LE CÉLÈBRE TÉLÉFEUILLETON HÉLIOS DÉBARQUE SUR LES ÉCRANS DE LA BBC : DOCTOR WHO, CET UNE SÉRIE ANGLAISE DE SCIENCE-FICTION QUI BATTRA DES RECORDS DE LONGÉVITÉ EN SAISONS SANS INTERRUPTION, AVEC UN RENOUVELLEMENT RÉGULIER DES COMÉDIENS AMÉRICAIN. EN FRANCE, LE FEUILLETON SOUS SA FORME TRADITIONNELLE N'A PRATIQUEMENT PAS ÉTÉ DIFFUSÉ. NORMAL, IL ÉTAIT PRATIQUEMENT ALIEN ANGLAIS QU'UNE PARTIE DE CRICKET ET POUVAIT DIFFICILEMENT « PARLER » AU PUBLIC FRANÇAIS. MAIS PENDANT UN QUART DE SIÈCLE LA SÉRIE A CEPENDANT BERCÉ L'ENFANCE DE NOMBREUX AUTEURS QUI, AUJOURD'HUI, PRODUISENT DES COMICS, PARFOIS AVEC UNE INFLUENCE MARQUÉE...

QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Début des années 60. La télévision britannique se lance dans la science-fiction un peu par accident. Avec une volonté éducative, elle lance ainsi **Doctor Who**, un voyageur temporel qui, dans un premier temps au moins, s'emploie à visiter le passé de l'humanité, accompagné d'humains qui se trouvent être des professeurs, toujours prêts à commenter une anecdote. On est alors dans un registre proche de **C'est pas sorcier** ou de **Quelle Aventure** et de diverses autres émissions où le présentateur se projette dans le passé pour éduquer les jeunes spectateurs. Mais **Doctor Who**, inspiré directement par **La Machine à explorer le temps** de H.G. Wells, peut voyager dans d'autres directions que le simple passé et assez rapidement la fonction éducative va céder le pas à la science-fiction pure. Au point qu'au début des années 70 le feuilleton sera jugé comme le programme le plus violent diffusé à l'époque par la BBC. Certes, on

© 2010 BBC Worldwide. Doctor Who logo TM and © BBC 1973, 2004. TARDIS image © BBC 1963.
Licensed by BBC Worldwide Limited.

est loin du gore mais pour une émission lancée dans un but éducatif... C'est que la série a pris une vie propre. Le Docteur est une sorte de « non-personnage » qui cache son nom d'origine et une partie de son passé mais qui se trouve être l'un des Seigneurs du Temps, une race mythique qui garde et explore le flux temporel. Sorte de dandy cosmique, le Docteur est un individu immortel mais au comportement lunaire, à la fois comique mais détaché, une sorte de Highlander sur lequel on aurait calqué le caractère de Casimir le dinosaure. Cette notion de « non-personnage » va se trouver renforcée quand il conviendra de remplacer l'acteur principal. Tout comme dans beaucoup d'autres aspects du feuilleton, c'est le scénario qui sauve les choses. Puisque le Docteur n'est pas humain, il suffit d'expliquer qu'il est capable de se « régénérer » : un processus au cours duquel il recrée son corps d'où une apparence changée, permettant à un nouvel acteur de se glisser dans le rôle). L'âge des comédiens ou leur costume changent du tout au tout d'une incarnation à l'autre. À partir de là, comme les acteurs sont interchangeables et que les divers compagnons qui suivent le Docteur connaissent eux aussi un « turn-over » important, **Doctor Who** devient une étrange série où aucun acteur n'est destiné à durer. Ne restent alors comme seuls fils rouges que le ton et un certain goût pour la science-fiction... L'instabilité du personnage et de ceux qui l'interprètent va d'ailleurs dans le sens de certains ouvrages du romancier anglais Michael Moorrock, à mi-chemin entre son Jerry Cornelius et son cycle du « Champion Éternel ». Le feuilleton s'éloigne de l'exploration historique et se concentre sur l'anticipation...

DOCTOR WHO WEEKLY
Comic Strips! Features! Pin-ups!
12p
THRILLING
ANOTHER SET
RETOLD THE FIRST EVER DALEK TV ADVENTURE!
PRIZE-WINNING COMPETITION INSIDE
THRILLING ADVENTURES IN TIME AND SPACE!
DOCTOR WHO WEEKLY
A THRILLING NEW ADVENTURE STARTS TODAY
DARE YOU VENTURE INTO THE DREAD DOMAIN OF THE TIME WITCH

LA SF AVEC DES BOUTS DE FICELLE

Enfin une série d'anticipation télé que le permettent les moyens de la BBC dans les années 60 : le vaisseau temporel du Docteur est... une cabine téléphonique bleue (le modèle qui permettait d'appeler la police et les numéros d'urgence). On nous expliquera que ce véhicule (un « Tardis ») est une machine hyper-perfectionnée, en partie vivante et capable de prendre n'importe quelle forme. Mais le système de camouflage étant tombé en panne, le Tardis est resté bloqué sous cette apparence de cabine. L'astuce scénaristique permet à la chaîne de ne pas avoir à financer un vaisseau extraordinaire et c'est ce genre de raisonnement « économique » qui va guider la destinée de la série. Pour donner une idée de l'importance de la série au Royaume-Uni, les services de police s'offusqueront quelques années plus tard de voir apparaître le merchandising lié à la série. En voyant se vendre des maquettes de petites cabines bleues, les institutions lanceront un recours en justice puisqu'après tout il s'agit de la reproduction d'un équipement officiel. Contre toute attente le juge tranchera en faveur du feuilleton, argumentant que cette cabine bleue est désormais indissociable du concept de **Doctor Who** ! Et pourtant malgré cet impact populaire, les moyens ne permettent pas non plus de réinventer la Lune à chaque épisode. Il faut faire avec les moyens du bord. Une trame de la série se met en place, permettant de « cloner » un seul costume simpliste sur un grand nombre de figurants. Traditionnellement, le Docteur débarque dans une nouvelle époque (ou une réalité alternative) et y trouve, au choix, une race de robots en carton-pâte (le plus souvent les Daleks, sorte de préversions maléfiques du R2D2 de Star Wars), un ordinateur ou des extra-terrestres tous semblables en train de « convertir » des humains ou bien, à l'inverse, d'être contrôlés par eux. C'est avec la multiplication de ce genre d'ennemis que le feuilleton révèle quelques racines fermement plantées dans la BD. Les terribles Daleks et surtout des créatures-robots humanoïdes, les Cybermen, sont sur le plan de la logique très proches des Treens, les ennemis de Dan Dare (héros majeur de la BD anglaise). Les Treens sont une race extra-terrestre qui s'est débarrassée de toute émotion et n'espère qu'une chose : opprimer le reste de l'univers de manière à le reprogrammer à leur image. Apparus en 1950 dans les pages du magazine **Eagle**, les Treens de Dan Dare tout comme la majeure partie des adversaires du Docteur sont souvent vus comme une parabole du communisme soviétique (guerre froide oblige) ou des dictatures en général. À partir de là, la quête du Docteur consiste non seulement à sauver la vie des gens mais aussi leur permettre de conserver leur individualité face à des menaces qui voudraient, sous une forme ou une autre, les conditionner. La BD **Dan Dare** n'est pas une influence omniprésente dans la mythologie de **Docteur Who** mais on la retrouve de temps à autres. Ainsi le Capitaine Jack Harkness (personnage apparu dans la série **Doctor Who** moderne avant de devenir le personnage principal du dérivé **Torchwood**, diffusé en France sur NRJ 12) est basé en partie sur le personnage de Dan Dare. Le script original où apparaît Harkness, publié par la suite, fait purement et simplement référence au Capitaine Dare, désigné comme modèle...

L'ARRIVÉE DANS LA BD

Si **Doctor Who** emprunte une partie de ses références à la BD, il ne se montrera pas ingrat et deviendra à son tour une source pratiquement intarissable d'inspiration pour les auteurs anglais du 9e art. D'abord en berçant l'enfance de certains d'entre eux mais aussi de manière

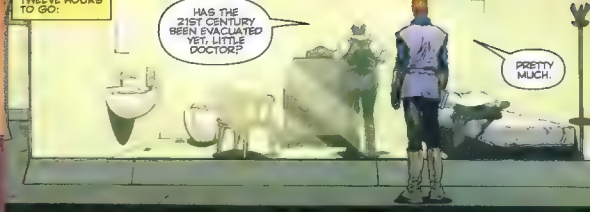
plus directe quand, en 1979, **Doctor Who Weekly** donnera au fameux Docteur une nouvelle carrière dans le monde de la bande dessinée. Et c'est Marvel qui s'y colle. Ou tout au moins la branche anglaise de Marvel UK, qui lance donc cet hebdomadaire sous licence et le confie à des artistes locaux : Pat Mills (**Slaine**, **Marshall Law**) et John Wagner (co-créateur, avec Mills, de **Judge Dredd**) s'occupent du scénario tandis que Dave Gibbons (**Watchmen**) dessine les aventures du bon docteur. Le deuxième segment de la revue est occupé par des réimpressions de matériel américain de Marvel (dans les premiers numéros c'est l'adaptation de **La Guerre des Mondes** par Chris Claremont qui est reformulée de manière à faire croire qu'il s'agit d'une histoire racontée par le Docteur). Enfin la partie finale du magazine est occupée par une BD consacrée à des personnages (des ennemis ou des compagnons du Docteur) annexes de l'univers du feuilleton. Pour cette troisième partie, ce sont le scénariste Steve Moore (plus tard collaborateur d'Alan Moore, entre autres sur **Jonni Future** et **Young Tom Strong**), le dessinateur Paul Neary (plus connu depuis pour avoir encré des gens comme Alan Davis ou Bryan Hitch) et l'encreur David Lloyd (dessinateur par la suite de **V For Vendetta**). Bref, la brochette d'auteurs réunis dans **Doctor Who Weekly** n'a pas forcément encore percé en 1979 mais ce n'est très certainement pas ce que la BD anglaise a de plus mauvais à offrir, loin s'en faut ! Et fort logiquement quelques semaines plus tard un autre nom va faire son apparition dans les crédits du magazine. Puisqu'on y trouve déjà les futurs dessinateurs de **Watchmen** et de **V For Vendetta**, Alan Moore lui-même (alors au tout début de sa carrière) va rejoindre l'équipe et scénariser quelques histoires de **Doctor Who** (entre autres des histoires utilisant les Cybermen) et même participer à l'élargissement de l'éventail du magazine avec des histoires qui ne sont pas directement liées au monde du Docteur. Ainsi on trouvera dans le magazine quelques chapitres de **Special Executive** (une équipe de mercenaires venus de diverses dimensions et en quelque sorte le prototype du Technet, vu plus tard dans les pages d'**Excalibur**) qu'Alan Moore va aussi utiliser dans ses épisodes de **Captain Britain**.

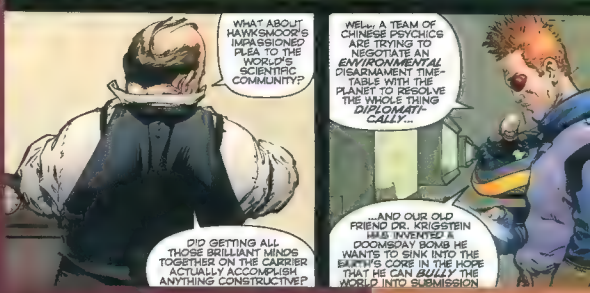
WE SAVE THIS LESSON, BECAUSE THE TIME IT REFERS TO HAS EVEN BEEN DISTANT FROM OUR DESCENDANTS
BUT YOU, LITTLE DOCTOR, YOU LIVE ON THE CUSP OF THE MILLENNIUM. WE SHOULD HAVE TAUGHT YOU THIS FIRST
WE INHERITED THIS EARTH. WE DO NOT OWN IT

Les études de Ben Templesmith pour le Docteur et sa compagne (de la 3ème saison : Martha Jones.

UN DOCTEUR TRÈS INFLUENT

D'ailleurs il y a une certaine communauté d'esprit entre les travaux de Moore sur les deux séries puisqu'il sera dans les deux cas question de réalités alternatives mais aussi de certains concepts très similaires. Sous la houlette de Moore, **Captain Britain** s'efforce d'éviter une sorte de contamination cosmique où les diverses réalités alternatives finiraient détruites ou dirigées par un être surpuissant et totalitaire. La Furie, le robot qui traverse les dimensions pour les détruire, évoque énormément une sorte de mélange entre les Daleks et les Cybermen de **Doctor Who**... Et quand la Furie tue Captain Britain, celui-ci est régénéré, finalement d'une manière assez proche de ce qui se serait passé si le héros de la série avait été le Docteur. Les éléments venus de l'univers du Docteur puis transférés dans celui de Captain Britain auront aussi une autre vie dans la plus tardive série **Excalibur** de Chris Claremont et Alan Davis. Par exemple la saga *Cross-Time Caper* (Soit **Excalibur #12-24**, publiés en France à partir de **Titans #139**) avec les héros de la série se déplaçants de réalités en réalités avec l'aide d'une locomotive à de furieux relents de Doctor Who (!). Il suffirait de remplacer le véhicule par une cabine téléphonique bleue ! Mais **Captain Britain** et ses séries périphériques ne sont pas les seuls dépositaires de l'héritage de **Doctor Who** dans les comics. Avec des signatures telles que Moore, Lloyd ou Gibbons, son adaptation sous forme de BD avait déjà de quoi attirer l'attention des fans de comics. Mais **Doctor Who Weekly** (devenu mensuel par la suite et donc rebaptisé **Doctor Who Monthly**) a vu défiler d'autres grandes pointures. À partir de 1986, Grant Morrison écrira quelques histoires du personnage (dont une, deux ans plus tard, dessinée par un jeune débutant nommé Bryan Hitch). Ces vieux épisodes viennent d'ailleurs d'être réimprimés aux USA chez IDW... Encore de nos jours, Morrison ne cache pas qu'il est un grand fan de la série TV (y compris sous sa forme moderne, celle qu'on peut retrouver régulièrement sur France 4). Et d'ailleurs quand on connaît un peu les pontifs de **Doctor Who**, on peut retrouver certaines traces de l'œuvre de Morrison. Par exemple dans la mini-série **Marvel Boy**, le héros doit à un moment affronter une entreprise devenue intelligente et qui vampirise ses employés, figés à leur poste de travail. C'est typiquement un scénario qu'on a déjà pu voir sous diverses formes dans le feuilleton TV... Il y a aussi certains personnages qui, à défaut d'être nés dans le magazine du Docteur l'ont croisé à un moment-clé de leur histoire. Ainsi Death's Head (robot emblématique des séries produites par Marvel UK jusque dans les années 90) fut d'abord créé dans l'idée d'être un ennemi des Transformers (qui faisaient eux aussi l'objet d'un magazine sous licence). Pour affronter des robots géants, rien ne valait un autre robot géant. Mais pour évoluer dans d'autres magazines, la taille du personnage était un handicap. Death's Head sera « réduit à la taille humaine » lors d'une apparition dans la BD de ce bon docteur. Mais plus largement c'est graduellement tout le line-up de Marvel UK qui se mettra plus ou moins consciemment au diapason de **Doctor Who**. En




WHAT ABOUT HAWKSMOOR'S IMPASSIONED PLEA TO THE WORLD'S SCIENTIFIC COMMUNITY?
WELL, A TEAM OF CHINESE PSYCHICS ARE TRYING TO NEGOTIATE AN ENVIRONMENTAL DISARMAMENT TIME-TABLE WITH THE PLANET TO RESOLVE THE WHOLE THING DIPLOMATI-CALLY...
DID GETTING ALL THOSE BRILLIANT MINDS TOGETHER ON THE CARRIER ACTUALLY ACCOMPLISH ANYTHING CONSTRUCTIVE?
...AND OUR OLD FRIEND DR. KRIGSTEIN HAS INVENTED A DOOMSDAY BOMB HE WANTS TO SINK INTO THE EARTH'S CORE IN THE HOPE THAT HE CAN BULLY THE WORLD INTO SUBMISSION

particulier pour ce qui est des séries publiées dans les années 90 : la plupart des personnages peuvent voyager à travers l'espace-temps et sont souvent dotés d'un compagnon. Motormouth (série qui a révélé Gary Frank) est une ado qui peut voyager dans les dimensions non pas grâce à une cabine mais grâce à des chaussures qui ont cette capacité et elle est flanquée d'un allié nommé Killpower. Death's Head II, version renovée du robot déjà cité, voyage lui aussi dans diverses réalités en compagnie d'une jeune fille. Les Warheads (sorte d'ancêtres de Stargate et de Torchwood) traversent les univers de manière similaire mais avec des méthodes paramilitaires. Pour l'initié aux arcanes de **Doctor Who**, c'est un peu comme si Marvel UK s'était repositionné pour que ses personnages soient compatibles avec l'univers du Docteur. Et les reconnaissances ne s'arrêtent pas là. Quand, en 1992, Warren Ellis commence à mettre en place les signes avant-coureurs de sa série **Authority**, il invente une dynastie de personnages symbolisant l'esprit de la Terre depuis des millénaires dont le dernier avatar s'appelle... le Docteur. Un Docteur qui, plus tard, ira vivre avec le reste de l'Authority dans un vaisseau traversant les univers. Ce n'est certes pas une cabine téléphonique mais là aussi, vu ses capacités le nom de l'engin pourrait aussi bien être « Tardis ». À plus forte raison parce que Bryan Hitch (co-créateur du vaisseau d'Authority) ne s'est pas contenté de dessiner une histoire de Doctor Who, il y a vingt ans pour Grant Morrison. Hitch a été aussi consultant lors de la relance du feuilleton TV en 2005 et a participé à la conception de certains décors, y compris du nouvel aspect du Tardis.

UNE AFFAIRE D'AVENIR

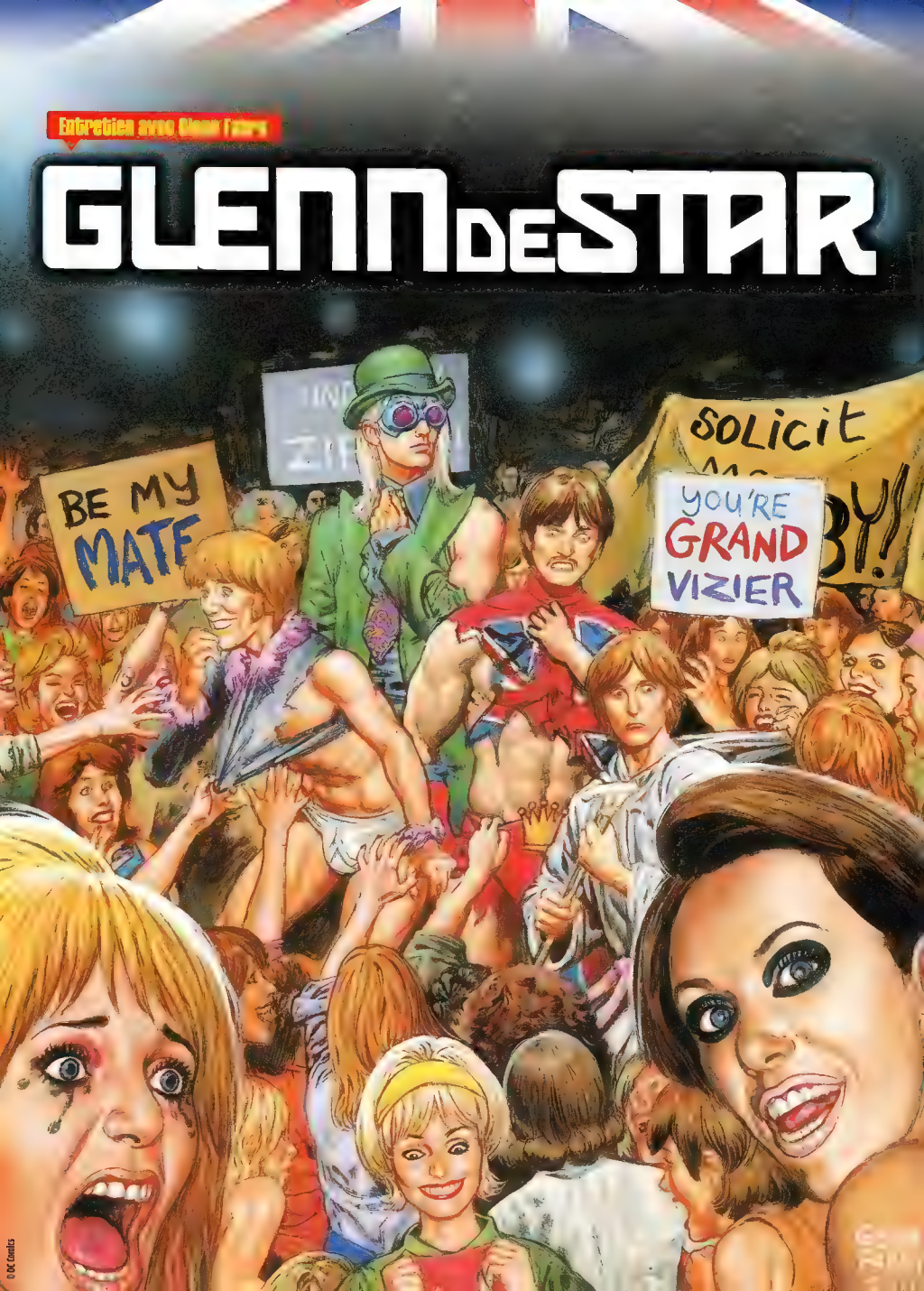
Longtemps la version télévisuelle du Docteur n'a pas eu un succès énorme aux USA. Marvel importa bien quelques-unes des BD de **Doctor Who Weekly** mais on peut difficilement parler d'un réel engouement. Depuis que le feuilleton a été reformulé en 2005, il est plus international dans l'esprit et moins abscons pour le public anglais. S'engouffrant dans la brèche l'éditeur IDW (**30 Jours de Nuit**, **Transformers**, **Star Trek**...) s'est donc intéressé à la licence de **Doctor Who**, ne serait-ce que pour (re)publier certains des classiques anglais comme les histoires de Grant Morrison. Mais le Docteur façon IDW ne s'arrête pas qu'au passé. Bien qu'australien d'origine, le dessinateur Ben Templesmith fait partie de ceux qui suivent le feuilleton... Et a sauté sur l'occasion quand on lui a proposé de d'illustrer un numéro spécial (**Doctor Who: The Whispering Gallery**). Pour conserver la touche « british » IDW a confié le scénario à deux auteurs anglais, Leah Moore et John Reppion. Leah Moore étant la fille d'Alan, elle marche ainsi sur les traces de son père près de 30 ans plus tard au moment où Doctor Who cesse de ne parler qu'aux seuls Anglais et, de ce fait, est peut-être plus surveillée par les fans. En 2007, le Times avait écrit dans ses colonnes que personne ne pouvait prétendre être réellement britannique s'il n'aimait pas **Doctor Who**. Longtemps, l'audience internationale est restée convaincue que l'inverse était vrai, que si vous n'étiez pas anglais vous ne risquiez pas d'apprécier l'atmosphère de cette série faite de bric et de broc. Les auteurs anglais de comics, eux, distillaient leurs allusions dans les BD qu'ils produisaient parfois directement pour les USA, un peu comme une « private joke ». Aujourd'hui, alors que le feuilleton TV s'exporte et que le phénomène ne connaît plus de frontières, les lecteurs de BD trouvent que le Docteur et son Tardis ont un esprit très « comic-book » sans forcément réaliser que le héros est à la base d'un nombre insoupçonné d'éléments dans des épisodes publiés ces trente dernières années...

Xavier Fournier

(1) Au passage le jeu des influences entre Doctor Who et les comics tient d'un principe de vases communicants. Quand on lui emprunte une idée, ce bon Docteur n'est pas le dernier à rendre la politesse. Par exemple les Sil(heen (une race extra-terrestre vue régulièrement dans le feuilleton depuis 2005) sont des aliens très similaires des Warwolves vus dans les Excalibur de Chris Claremont et Alan Davis.

Entretien avec Glenn Fabry

GLENN DE STAR



© DC Comics

RENCONTRER GLENN FABRY EN CONVENTION EST UNE EXPÉRIENCE INTÉRESSANTE. QUAND FABRY DÉDICACE, IL RÉALISE SES CROQUIS SUR SES GENOUX, JAMBES CROISÉES AVEC UN CARTON À DESSIN POUR SEULE TABLE ET NE S'ÉLOIGNE JAMAIS D'UNE BOUTEILLE DE VODKA. CELA POSÉ, L'HOMME EST AFFABLE, ACCESSIBLE ET N'EST JAMAIS EN RETARD D'UNE RÉFLEXION IRONIQUE. IL EST L'UN DES COVER ARTISTS LES PLUS PRODUCTIFS DE LA LIGNE VERTIGO ET CULTIVE UN CERTAIN SENS DU PARADOXE : IL DESSINE DES COUVERTURES DE SÉRIES HORRIFIQUES OU FANTASTIQUES MAIS RÊVE DE DESSINER ASTÉRIX. IL ÉTAIT EN FRANCE LORS DU DERNIER LILLE COMICS FESTIVAL ET À CETTE OCCASION, IL A ACCEPTÉ DE SE CONFIER À NOUS.

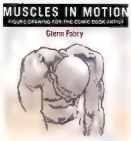
REPÉRAGE

Base d'opérations :
Angleterre

Ses séries phares :
- Slaine (2000 AD)
- Judge Dredd (2000 AD)
- Batman/Judge Dredd: Die Laughing #1 (DC Comics/Fleetway)
- Preacher (DC/Vertigo)
- Hellblazer (DC/Vertigo)
- Global Frequency (Wildstorm)
- Daredevil/Bullseye: The Target (Marvel)
- The Authority- Kev (Wildstorm)
- The Sandman: Endless Nights, "Destruction: On The Peninsula (Vertigo)
- Thor: Vikings (Marvel Comics)
- Neverwhere (Vertigo)
- Midnighter #6 (Wildstorm)
- Atomeka (DDP)
- Greatest Hits (Vertigo)
- The Dead (Berserker)

Glenn Fabry a aussi réalisé de nombreuses cartes à collectionner pour la licence Magic : The Gathering.

Il a également publié un livre d'apprentissage du dessin, "Muscles in Motion".



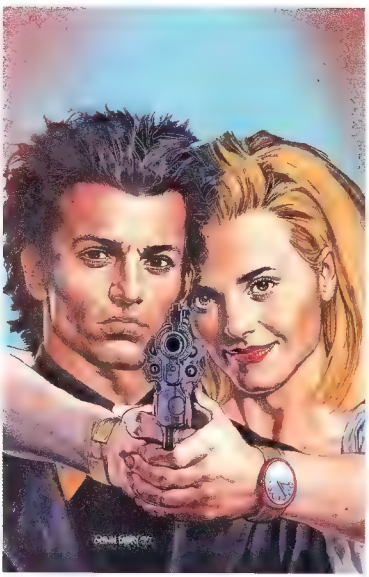
Je peux vous demander comment vous avez commencé dans la vie ?
Alors je dirais que je suis né sur Terre et...

Enfin, je parlais des comics !
Attendez, j'ai une anecdote là-dessus ! Mes parents m'ont prénommé Glenn parce qu'à l'époque de ma naissance, John Glenn était un astronaute très connu ou alors on m'a fait porter le nom d'une forêt écossaise (en anglais, « glen » désigne la vallée, NDLR) sans que je m'en rende compte (rires).

Vous avez donc commencé en réalisant des épisodes de Judge Dredd et de Slaine pour l'éditeur anglais 2000 AD. Est-ce qu'aller chez cet éditeur quand on est britannique est une sorte de passage obligé, de rite initiatique ?
Je vois ce que vous voulez dire... Non, ce n'est pas un prérequis obligatoire. Mais à l'époque, on voulait tous travailler pour 2000 AD. Il n'y avait aussi pas grand-chose en dehors de 2000 AD. Jamie Hewlett serait une bonne illustration de ce propos. Vous savez, c'est un des membres du groupe Gorillaz (et créateur de la série **Tank Girl**, NDLR). Il travaillait dans le temps pour un magazine appelé **Deadline**. C'est un de ceux qui ont réussi à se faire un nom sans passer par 2000 AD (même si, une fois lancé, Hewlett a quand même participé au célèbre magazine anglais, NDLR).

Très tôt dans votre carrière, vous avez choisi d'illustrer en couleur et en peinture directe, pourquoi ce choix ? Après tout, cela prend nettement plus de temps et c'est plus risqué pour un artiste débutant...
Oh, c'est vrai. Une des raisons pour laquelle je suis entré dans les comics est pour qu'on me laisse peindre. Et à l'inverse, parce que je savais peindre, on m'a confié plus de boulot.

Est-ce que l'amélioration des techniques d'impression a changé votre manière de travailler ? Photoshop, les tablettes graphiques... Cela a un impact ?
Je travaille encore à l'ancienne, avec des pinceaux, des bâtons de couleurs, de la gouache et de l'encre. Je commence à peine à me mettre à l'ordinateur. Les artistes d'aujourd'hui font des choses extraordinaires avec l'ordinateur, mais je ne suis pas encore très à l'aise avec ça.



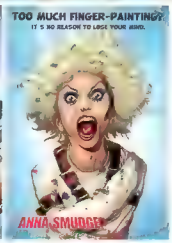
Des artistes qui bossent encore à l'ancienne, comme Alex Ross, disent souvent qu'ils se méfient aussi du résultat, qu'ils veulent contrôler les épreuves scannées. Et pour vous ?
Non, je m'en moque un peu. J'envoie mes planches, ils les scannent, je ne suis généralement pas déçu. Ça va. J'ai plus de réserves sur la qualité de mon propre travail depuis 3 ans. Il faut dire qu'avec la parité dollar/livre sterling, j'y ai perdu pas mal, et j'ai un crédit sur le dos ! Il a donc fallu que je produise plus et donc la qualité me paraît moins bonne. J'ai quand même fait un ou deux trucs bien depuis deux ans, mais c'est vrai que la quantité a pris le pas sur la qualité.

C'est un constat amer. Quels sont les travaux que vous repêcheriez sur l'ensemble ?
Je dirais les couvertures de la mini-série **Atomeka**, la création de Sal Abinianti, l'agent d'Alex Ross justement. Vous savez que je l'ai rencontré une fois il y a quelques années et il m'a dit avoir acheté des planches originales à moi, qu'il a exposées chez lui, ça m'a beaucoup surpris.

Vous en tirez une quelconque fierté ?
Pas du tout (rires) !

Votre premier travail pour les Américains est Hellblazer #52 en 1992. Comment avez-vous atterri chez Vertigo et pourquoi Hellblazer plutôt qu'un autre comic ?
C'est de la faute de Garth Ennis ! En fait je travaillais à ce moment-là sur une série britannique appelée **Crisis**. C'était d'ailleurs mon premier boulot peint. Et Garth écrivait déjà **Hellblazer**. Leur cover artist ne leur donnait pas une entière satisfaction et il a gentiment soufflé mon nom à l'éditrice. On peut dire que ça m'a plutôt réussi parce que j'ai quand même fait des couvertures pour Vertigo les 10 années suivantes ! **Hellblazer** m'a poursuivi (rires). Je crois que j'ai fait à peu près 68 couvertures pour la série. Et puis, il y a eu **Preacher** aussi, j'en ai réalisé toutes les couvertures.

Vous utilisez des modèles pour travailler vos couvertures ?



En haut : 2000 AD et Slaine, des noms autant liés à Glenn Fabry qu'à l'histoire de la BD britannique.

Ci-dessus : Quelques illustrations tirées du livre Anna Smudge. L'auteure, une jeune femme connue sous le pseudo de MAC, avoue être une fan de comics patentée. Elle a donc convaincu Fabry de réaliser les illustrations intérieures, mais aussi Greg Horn de créer les couvertures !

À droite : Kev, le personnage déjanté d'Authority fait des ravages dans la mini-série qui porte son nom... Sur Midnighter par exemple !

Vous voulez dire avec des modèles vivants ? Non... Mais je pourrais. J'ai une formation classique après tout. Vous allez peut-être être surpris, mais je ne travaille pas d'après des références photographiques ou vivantes. Tout sort de mon esprit. Je retranscris les images que j'ai vues et il y en a pas mal vu mon âge.

Ça va, vous n'êtes pas en âge de prendre votre retraite !
J'ai presque 50 ans tout de même ! Cela dit, au moins, je suis toujours en vie.

Pas un âge canonique tout de même pour un artiste de comics... Regardez John Romita ! Il a 78 ans et il dessine toujours !
C'est vrai. Et il est toujours aussi beau (rires) et les filles doivent l'adorer...

Je remarque que vous évoquez souvent les filles. C'est parce que sur vos couvertures vous dessinez principalement des hommes ?
(rires) Et même des hommes qui fument pour être précis. Et cela fait 15 ans que ça dure. Mes employeurs ont dû se dire que comme je les dessinais bien, il ne fallait me donner que ça à faire.

Ça ne vous dérange même plus de dessiner tout le temps le même genre de trucs ?
(rires) Vous plaisantez ? Évidemment que ça me dérange ! C'est pour ça que j'ai envie de me mettre à l'écriture. Au moins, je ne serais pas catalogué. Quand j'étais môme, je n'en pinçais que pour Tintin et Astérix. C'est ça que j'ai envie de faire maintenant, des bandes dessinées pour tous les âges. Des Tintins et des Astérix... Cela fait combien de temps qu'on n'en a pas vu ? Des années !

Mais non... Il y a eu un Astérix en 2005.
Je veux dire un VRAI **Astérix**, par Uderzo SEUL ! Allez... Il n'y en a pas eu depuis des années ! C'est ce genre de BD qui m'a toujours fait rêver. Je voudrais être capable d'en produire. J'ai une grande admiration pour la ligne claire.

Vous voulez dessiner dans un style franco-belge classique ?
Et pourquoi pas ? J'ai toujours adoré Don Lawrence (1) également. Il était capable de faire tous les styles. Peu de gens le savent mais dans les dernières années de sa vie, je l'ai assisté parfois. Il avait des problèmes de cataracte et ne voyait plus très bien. Liam Sharp et moi-même l'avons un peu aidé à terminer ses travaux. À ce moment là, en 2002, je travaillais sur **Batman**. Un an plus tard, il était mort.
Don Lawrence est une grande figure de la BD. Dans le circuit, il était plus populaire que Michael Jackson ! Et je ne vous parle pas du Jackson de maintenant, mais de celui des années 80. Ça vous donne une idée.

Parlez-nous de vos projets courants, des nouveaux Glenn Fabry...
Je travaille maintenant avec Steve Niles, depuis deux ans environ. C'est vraiment un type bien. Il est venu me trouver pour faire des trucs noirs et pessimistes, voire... dérangeants. Une série qui s'appelle **Lot 13**, pour Wildstorm. Avec des maisons hantées. Vous voyez... C'est ce que je vous disais plus tôt. Malgré moi, les créateurs veulent que je dessine des trucs à se pendre et moi j'aimerais faire des illustrations pour enfants. Allez comprendre. Une fois, un critique a dit de mon travail *« Glenn Fabry rend le beau abject et avec lui l'affreux devient beau »*. Ça me plaît bien.

Tiens, vous ne mentionnez pas spontanément Anna Smudge : Professional Shrink ?
(souriant) Ah, vous avez vu ça ?

Oui. Alors ?
C'est un projet qui me tient à cœur. C'est un livre pour enfant. Très différent du reste de mon travail et c'est ce qui m'a plu quand on m'a proposé le projet. En prime, ça m'a permis d'avoir une exposition médiatique exceptionnelle, avec des publicités autour des couvertures, etc. J'ai réalisé une douzaine d'illustrations pour le livre. Voilà enfin un truc que je peux partager avec mes enfants.

La plupart du temps vous avez fait les couvertures, plus que l'intérieur des séries. Est-ce que vous avez développé un lien avec certains personnages, Constantine par exemple, au fil des ans ?
Je vois ce que vous voulez dire. Oui, je dirais qu'avec certains personnages, à force de les modeler et de les remodeler sur la page, on développe une sorte d'instinct parental.

Est-ce que vous lisez toujours le scénario avant d'attaquer la couverture ?
Oui... Pratiquement toujours. Parfois, c'est en diagonal, mais j'essaie de capter l'idée générale de l'épisode duquel je fais la cover. Bon, cela ne vaut pas pour les couvertures « iconiques » que les éditeurs demandent quelques fois. Je suis toujours ahuri par certaines de leurs corrections d'ailleurs... Ils me disent *« fais-la plus sexy, mets-y plus d'amour »*. Mais, pour **Hellblazer** par exemple, on parle d'un type mal rasé avec une cigarette au bec ! C'est fou ça (rires).

Les couvertures de Preacher ont eu beaucoup de succès, tellement que DC les a compilées dans un livre. Comment regardez-vous ce travail ? Est-ce qu'en mettant ces images bout à bout, vous voyez une sorte de progression, de logique ?
Je ne me suis jamais posé ce genre de questions. Je faisais juste mon job.

Votre trait est très spécifique, vos visages particulièrement sont très marqués avec ces grands yeux ronds que vous dessinez souvent aux personnages...
C'est comme des acteurs dans des films... Mais des vieux films de séries B sur lesquels les visages ont l'air figés. C'est comme ça que j'imagine mes personnages. Je suis un grand fan des posters de cinéma des années 30-40. Je trouve qu'il y a une

énergie particulière dans ces affiches. C'est comme si elles avaient une vie propre. Je les préfère très classiques, cartoony, expressives, pas du genre photos réalistes. Je cite souvent J.C. Leyendecker (un illustrateur célèbre du début du XXe siècle qui a également inspiré Norman Rockwell, NDLR) comme une inspiration majeure.

C'est ce que vous appelez la « ass face » ?

Exactement ! (Glenn montre alors sa main et réalise une « ass face en direct ».*)

En ce moment, Votre Greatest Hits est publié chez Vertigo aux États-Unis (et sans doute très bientôt en France). Qu'est-ce que c'est, une version déjantée des Beatles ?

Il y a de cela. C'est David Tischman qui a initié ce comic. Et Vertigo me l'a proposé. L'idée de mixer les mots Super-héros et Vertigo, ça sonnait bizarre et ça m'a plu.

Vous avez commencé à illustrer cette mini-série inachevée, Daredevil : The Target... Comment se fait...

N'allez pas plus loin, je vais tout vous raconter. Ça remonte à l'époque du film de **Daredevil** (2003, NDLR). Kevin Smith propose cette mini-série à Marvel. Et l'éditeur de l'époque, Stuart Moore, pense à moi. Kevin Smith est ok. On fait le premier numéro et... c'est la meilleure vente de comic-book cette année-là. La putain de meilleure vente ! J'attendais patiemment le script du second épisode. Et là, il y a des problèmes sur le film **Daredevil**. Ben Affleck, qui joue le héros appelle son pote Smith et lui dit : *« Mec, ça sent mauvais ce film, il faut que tu rapphques sur le plateau pour essayer de sauver quelque chose »*. Et moi, à l'autre bout du monde... j'attends tranquillement chez moi avec une tasse de thé ! Mais rien ne vient. Le film sort, il limite les dégâts. Et je vais chez Marvel poser la question : *« où en est le projet ? »*. Et on me dit avec la plus grande candeur qu'il est abandonné. Je trouve que cela manque de professionnalisme. Sans parler du fait que c'est idiot vu le potentiel commercial de la série ! Pff...

D'autant que c'était une des rares fois où vous travailliez avec un auteur Américain n'est-ce pas ? Ça ne va pas vous encourager !

Oui... J'ai aussi travaillé avec Steve Gerber, le créateur de **Howard the Duck**. Putain ce que j'adorais ce truc. C'était génial. C'était une mes idoles. Il est mort trop tôt. Bref, là encore, il y a eu des couacs. Je devais faire des couvertures de **Authority**. C'était l'histoire d'un musulman fou qui posait des bombes à New York. Et... il y a eu le 11 septembre et ce projet a été annulé à la dernière minute. Et Steve Gerber me téléphone et me propose de réaliser une histoire de **Howard The Duck**. Je n'ai pas réfléchi, j'ai dit oui tout de suite. Mais j'avais oublié d'autres engagements, et je me suis retrouvé à faire deux comics en même temps ce mois-là. En fin de compte, le résultat sur Howard n'a pas été à la hauteur de mes espérances. C'était même affreux. Alors Steve... si tu m'entends d'où tu es, excuse-moi !

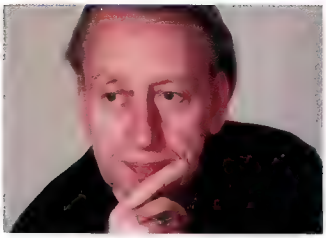
Propos recueillis par Fabrice Sapolsky.

*** à voir sur www.comichox.com/videos**

LES PRINCES DE LA BULLE
DESIGN TOYS • PLANCHES ORIGINALES • PRODUITS DÉRIVÉS BD / COMICS
LESPRINCESDELABULLE.COM
contact@lesprincesdelabulle.com

Entretien avec Bryan Talbot

PARRAIN DES COMIX



BRYAN TALBOT EST UN DES RÉFÉRENTS DE LA BANDE DESSINÉE BRITANNIQUE ET UN DÉFENSEUR DE LA BD UNDERGROUND DONT IL A ÉTÉ UN DES CHANTRES DANS LES ANNÉES 70-80. AUJOURD'HUI, IL CHERCHE SIMPLEMENT À EXPOSER SON TRAVAIL AU PLUS GRAND NOMBRE, AIDÉ EN CELA PAR LES ÉDITIONS KYMERA, SON ÉDITEUR FRANÇAIS. ALORS QU'IL TERMINE SON NOUVEL OPUS, GRANDVILLE, UNE VISION STEAMPUNK DES ANNÉES FOLLES À PARIS, IL NOUS A ACCORDÉ UN ENTRETIEN DANS LEQUEL IL ÉVOQUE, BIEN ENTENDU, SA CARRIÈRE, SON AMOUR POUR LA BD FRANÇAISE DES ANNÉES 70 ET... LEWIS CAROLL !

REPÈRES

Base d'opérations :
Angleterre

Ses séries phares :
- The Chester P. Hackenbush Trilogy
- The Adventures of Luther Arkwright
- Nemesis the Warlock (2000 AD)
- Judge Dredd (2000 AD)
- Slaine (2000 AD)
- The Tale of One Bad Rat (Dark Horse)
- Hellblazer (Vertigo/DC)
- Sandman (Vertigo/DC)
- Batman (DC)
- Teknophage (Tekno Comix)
- Fables (Vertigo/DC)
- Heart of Empire
- The Dead Boy Detectives
- Alice in Sunderland
- Nightjar (Avatar)
- Grandville (À paraître)

En termes de BD, que lisait le jeune Bryan Talbot en 1969 quand il a commencé sa carrière ?
Vous voulez dire en 1960 ! (rires) Ça fait longtemps. En fait, mes parents avaient l'habitude de me donner des petits livres illustrés, c'était mon premier contact avec la BD, avant même que je sache lire, des choses comme **Jack & Jill**. Puis, j'ai lu **Beano** et **The Dandy**...

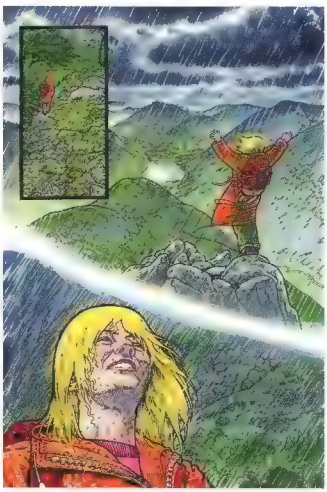
Ah ! Vous étiez un « Beano Kid » !
Oui, absolument. Maintenant, je suis ami avec Leo Baxendale qui a inventé pas mal des personnages de **Beano** et **Dandy** pour DC Thompson.

Et il ne vous a jamais proposé d'en dessiner ?
(rires) Non, pas vraiment. C'est un style trop différent du mien. Je n'ai jamais dessiné de comics pour enfants ou humoristiques, je suis très identifié comme un auteur de comics underground.

Votre album The Adventures of Luther Arkwright, paru en 1978 est considéré comme l'un des premiers graphic-novels anglais...
Oui, ça l'est. Il a été sérialisé à partir de 1978 dans la revue **Near Myths** en Amérique et compilé en graphic-novel en 1981. Je crois que cela a fonctionné parce que **Luther Arkwright** n'était pas considéré comme underground mais plutôt « ground level comics ». L'équipe de **Near Myths** et moi avions beaucoup de points communs à commencer par un amour tout particulier pour **Metal Hurlant**. On essayait de copier notre modèle... mais avec un budget beaucoup moins conséquent (rires).

Metal Hurlant, c'était le Saint Graal des comics pour vous ?
Tout à fait. Tout me plaisait : Moebius, Druillet... C'était si nouveau.

Vos dessins furent publiés pour la première fois dans le British Tolkien Society Magazine et Luther Arkwright doit un peu de son inspiration aux romans de Michael Moorcock sur Jerry Cornelius. Est-ce que ces racines littéraires (et d'autres) vous ont prédisposé à voir la BD comme un livre plutôt que comme un périodique périssable ?
Et bien, j'ai pensé à faire des comics sous forme de livre, le terme « graphic-novel » (roman graphique) n'existait même pas, dès la fin des années 1960. Je trouvais l'idée fantastique ! J'avais travaillé dans l'industrie des films d'horreur, on me faisait dessiner des monstres. Et il y avait ce magazine qui s'appelait **Castle of Frankenstein**, dans lequel il y avait une partie dédiée aux livres. Je lisais toujours ces pages en premier. On y croisait souvent des auteurs de science fiction. Et il y avait cet auteur, Poul Anderson, qui avait fait un livre intitlé **The Broken Sword**. J'ai appris que ce livre allait être adapté en comic-book dans le magazine et ça m'a donné l'idée. On devait être en 1968 ou quelque chose comme cela. Je me suis donc lancé dans un grand projet d'écriture d'une histoire à la Tolkien que j'aurais illustrée. Et j'en ai fini la trame bien que graphiquement, je n'ai jamais été plus loin que les croquis préliminaires. Puis je suis arrivé à **Near Myths** et cette idée m'est revenue. J'avais déjà fait une histoire courte de Luther Arkwright, huit pages pour un comic-book underground en 1976. Mon histoire est inspirée par **Jerry Cornelius** comme vous l'avez noté. À ce moment-là, Moorcock offrait Cornelius aux autres auteurs pour qu'ils s'en servent comme modèle. En fait, je cherchais une excuse pour faire cette histoire de huit pages. Et Cornelius a été celle-ci. J'ai changé le personnage, l'ai rebaptisé et c'était parti ! Une fois cette histoire terminée, j'ai longuement réfléchi. Et ça m'a donné une foule d'idée, les perspectives étaient illimitées, basées sur les multivers. J'ai donc modifié le personnage pour l'éloigner de Jerry Cornelius et Luther Arkwright est devenu le personnage qu'il est aujourd'hui.



Le genre "Steampunk", le brassage des époques, est quelque chose de très présent dans votre œuvre. Qu'est-ce qui vous attire en particulier dans ce mélange ?
Je ne sais pas. Sans doute le mélange entre l'ère victorienne et la science-fiction. Autant que je sache, **Luther Arkwright** est le premier roman graphique du genre steampunk. C'est même avant que le terme ne soit inventé ! C'est devenu très populaire. On peut même acheter des ordinateurs steampunk sur internet maintenant ! Mais oui, j'aime bien ce genre, je suis d'ailleurs en train de travailler sur une histoire steampunk en ce moment même. Un album qui s'appelle **Grandville**.

Oui, nous y reviendrons un peu plus tard. Aujourd'hui encore de nombreux auteurs modernes - comme Warren Ellis - considèrent The Adventures of Luther Arkwright comme l'une des BD les plus innovantes produites en Angleterre. Et Alan Moore s'est inspiré de certains de vos autres personnages (Chester P. Hackenbush) dans son Swamp Thing. Vous avez beaucoup de contacts avec ces auteurs que vous avez inspirés, tels qu'Ellis ?
Oui, c'est un petit pays, on se connaît pratiquement tous. J'ai rencontré Alan Moore il y a longtemps, avant même qu'il n'écrive des comics professionnels. J'ai également pas mal encouragé Warren Ellis alors

qu'il n'était encore qu'un « fan writer ». Grant Morrison également, qui a publié ses premiers écrits dans **Near Myths** dont je parlais plus tôt.

Vous êtes un genre de parrain pour eux ?
D'un certain point de vue, oui. C'est un titre qu'on m'a collé assez naturellement je l'avoue. Je ne sais pas qui est arrivé avec ce surnom en premier mais cela ne me dérange pas.

On vient parfois vous demander conseil ?
Pas vraiment des conseils, mais on me demande mon avis oui. Nous sommes amis, on se voit parfois. J'étais à New York récemment et j'ai été boire un coup avec Garth Ennis que je n'avais pas vu depuis longtemps. C'était un de mes grands fans quand il était jeune.

The Adventures of Luther Arkwright a aussi une seconde vie sur votre site en tant que webcomics, comment considérez-vous l'émergence du web comme nouveau support pour la BD ?
Pour beaucoup de gens, internet est le seul endroit où leur travail sera publié. Je suis de l'ancienne école. J'aime les livres, les albums, tenir ces objets en main, les posséder. Je prend l'internet pour ce qu'il est, un outil de promotion de mon travail. Puisqu'on en parle, je peux vous dire que je suis en train de travailler, avec un ami, à la mise en place d'une bande annonce de **Grandville**, animée.

Frame Progress!
Aim-Aim
Blame your score for the dramatic entrance. They wouldn't let me in without an appointment.
HEY!
NOBODY believes André Pegeau. You're stupid!
Ain-Aim-Aim-Aim
Well gotta fight it out!
BLOW THIS COG SUCKER AWAY!

Un de ces motion comics selon la formule consacrée !
Tout à fait.

Est-ce que vous pensez que les comics peuvent se démoder ? Après tout, les livres ne deviennent pas tous des classiques. Certains tombent dans l'oubli... Et avec le lectorat qui vieillit, le renouvellement des générations de lecteurs ne se fait pas aussi bien que par le passé...
C'est vrai que les enfants ne lisent plus ou peu de comics. Ils préfèrent les jeux vidéo. Mais en même temps, nous vivons un autre âge d'or, celui des graphic-novels. La qualité et la quantité n'ont jamais été aussi bonnes. Le lectorat est plus fidèle. Il achète des livres. Depuis les années 90 les gens se sont rendus compte que les comics n'étaient plus pour les enfants, qu'ils pouvaient les lire et apprécier. Mais ce « boom » n'a pas duré. Une fois que vous aviez lu **Watchmen** et quelques autres, vous aviez fait le tour de la question. Alors que maintenant, il y a des graphic-novels partout. Il y a suffisamment d'albums maintenant, pour tous les goûts, pour entretenir l'appétit des lecteurs. Les comics sont devenus un pan de la littérature à mon sens. Il y a des années en Angleterre, on ne trouvait pas de comics dans les librairies alors qu'aujourd'hui, il y en a des rayons entiers ! Depuis deux ou trois ans, on m'invite dans les festivals littéraires pour représenter les graphic -novels.

Aux États-Unis, vous avez beaucoup travaillé pour DC/Vertigo. On retrouve vos dessins aussi bien dans Hellblazer que Batman, Sandman ou Fables. Pourquoi plus chez cet éditeur que chez le concurrent principal, Marvel. Les séries vous parlent plus ? Il y a plus d'anglais ? Ou c'est juste une question de n'avoir croisé personne de chez Marvel au bon moment ?
J'ai travaillé pour les indépendants aussi... Dark Horse a publié la plupart de mes graphic-novels. J'ai aussi travaillé pour Techno comics, une série de couvertures pour Cult comics, une très petite compagnie... J'ai bossé pour Vertigo essentiellement parce qu'on me l'a demandé. Il se trouve que Neil [Gaiman] voulait que je dessine certains épisodes de **Sandman**, par exemple. Mais je suis très détaché. De nos jours, je préfère quand même travailler sur mes propres projets.

Finalement, vous faisiez du creator-owned avant que cela ne devienne la norme !
Oui, on peut le dire comme cela. C'est difficile pour les gens d'aujourd'hui d'imaginer à quel point les éditeurs anglais et américains étaient blasés dans les années 70. Et **Tale of One Bad Rat** était une réaction à ces formules manichéennes de « je suis le vilain, je suis le héros » qu'ils se plaisaient à servir inlassablement au public. Dans leurs histoires, personne n'avait de relations sexuelles, ne jurait, ni ne saignait, ni ne souffrait, ni ne vomissait, ni avait de gaz... (rires) Ce sens du réel, c'est l'apport des comics underground qui ont toujours considéré le média comme un truc pour adultes. Et j'ai toujours voulu amener ça dans les comics de science fiction ou policiers. Arkwright était une réaction à cela. On le voit nu, malade à en vomir... Quand quelqu'un tire une balle dans la tête d'un personnage, elle explose. Il a un sidekick qui a des flatulences (rires). Il y a de la politique, de la religion, de la philosophie, de l'érotisme dans mes comics. C'est comme cela que cela devrait toujours être.

Comment cela fait finalement de constater que le marché a rattrapé votre vision ?
Je suis forcément content. J'attendais que cela arrive depuis longtemps.

Vous avez dit que vous étiez fan de Metal Hurlant. Vous n'avez pas été taper à leur porte ?
Étrangement non. Ça ne m'a même jamais traversé l'esprit jusqu'à un passé très récent. Dans les années 70, je parcourais **Metal Hurlant**, mais je ne savais pas lire le français. Si je me présentais, je n'aurais pas su interpréter le pitch. Et puis comment pouvais-je concourir alors qu'il y avait Moebius. **Le Garage** est un vrai chef-d'œuvre en termes de storytelling. C'est d'une complexité incroyable et en même temps ça reste lisible. En 1991, j'étais invité au festival de Lucca en Italie. Et ça m'a tourné la tête ! J'ai découvert la richesse et la qualité des albums européens. Avant, je ne comprenais pas la taille des planches, le découpage à 9 cases, le choix des albums cartonnés.
Et pour être honnête, j'étais à deux doigts de renoncer à ma carrière dans les comics. Je n'arrivais pas à me faire assez d'argent avec les comics underground. Avec une femme et deux enfants, je n'avais pas le choix. Mais aller à Lucca m'a ouvert les yeux. Et puis tout s'est enchaîné et ça a fini par payer.

Donc, Grandville ! C'est votre dernier projet en date, à paraître en 2009. une histoire de "detective steampunk" qui, dit-on, s'inspire en partie de vieilles caricatures françaises, style 1900. Vous pouvez nous en dire plus ?
Oui. C'est bien cela. J'appellerais cela plutôt « detective thriller ». C'est très différent de Luther Arkwright. Pour commencer, c'est un comic antropomorphique. Les personnages sont des animaux. Et le personnage principal est un blaireau dont le métier est d'être un détective à Scotland Yard. En étant un blaireau, il est aussi bagarreur donc il utilise la méthode forte pour récolter des informations. Et **Grandville**, comme le titre, est en fait Paris. La ville joue un rôle important dans l'histoire. On est à l'époque de l'empire français, au tout début du XXe siècle. Paris est

la plus grande ville du monde. C'est « La Belle Époque » version steampunk ! Avec des machines volantes et tout un tas d'objets à vapeur. Dans l'histoire, ce détective parcourt Paris pour exposer une conspiration.

C'est un peu votre Paris post-Jules Verne !
C'est tout à fait cela.

Culturellement, vous êtes assez proche des peintres de cette époque n'est-ce pas ?
Oh oui, bien sûr. J'ai mis des références partout dans l'album. Dans une scène, les personnages ont rendez-vous « Rue Doré » comme Gustave Doré. J'ai aussi basé quelques poses sur celles de Monet.

Où en êtes-vous du projet ?
J'ai quasiment terminé. Il me reste quelques pages avant Angoulême.

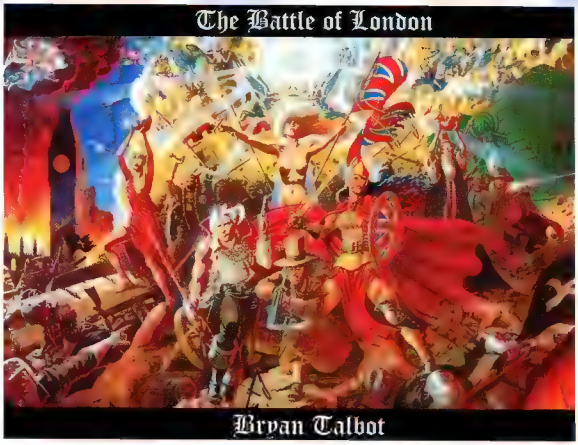
Un autre de vos projets, Alice in Sunderland, témoigne de votre affection pour le monde de Lewis Carroll. Á ce titre qu'avez-vous pensé du Lost Girls d'Alan Moore et Melinda Gebbie ?
C'était correct. Mais j'ai été un peu déçu tout de même. Melinda a quand même travaillé dessus pendant 16 ans. J'ai vu les premières pages il y a des années. Quand elle a commencé. Nous étions à Angoulême. Les deux premiers chapitres avaient été publiés en Angleterre par Thundra. Et ils étaient superbes, très expérimentaux, avec des jeux d'ombres très innovants. Mais quand le produit fini est sorti l'an dernier, j'ai trouvé qu'elle avait perdu son originalité au fil des pages. C'est finalement assez répétitif. Je pensais que ce serait plus profond que ça n'est. Attention, ça reste très bien. Mais disons qu'en 16 ans, j'avais des attentes bien supérieures (rires).

Puisque vous êtes un expert pour tout ce qui touche à Lewis Carroll...
Oh oui, avec toutes les recherches que j'ai dû faire pour **Alice in Sunderland**, c'est comme si j'avais écrit une thèse sur Lewis Caroll ! Ça m'a pris 4 ou 5 ans.

Est-ce qu'à votre avis il aurait fait un bon auteur de comics s'il avait vécu de nos jours ?
Oui. C'est fort possible. C'était un artiste lui-même en quelque sorte. On a retrouvé ses illustrations autour d'**Alice**. Mais quand il a été question de publier son œuvre, il n'a pas estimé que ses dessins étaient assez bons. Dans **Alice au Pays des Merveilles**, les illustrations originales fonctionnent exactement comme dans les comics. Les textes vous disent quelque chose et les illustrations autre chose, c'est complémentaire. De nombreuses descriptions de personnages ne sont même pas dans le texte du livre, on ne les comprend qu'en regardant les illustrations. Le chapelier fou, par exemple, n'est absolument pas décrit avec des mots. On ne le repère qu'avec les dessins.

En Angleterre, Alice in Sunderland a été publié par un éditeur littéraire. Aux USA, au contraire, c'est paru chez Dark Horse. Est-ce que la nature de l'éditeur joue sur la perception de l'œuvre ? L'avenir est-il dans le monde littéraire plus que le réseau traditionnel des BD ?
Je le crois oui. J'ai essayé de proposer Alice à un éditeur de livres aux États-Unis, parce que je pensais réellement que c'était là qu'il devait paraître. Mais ils l'ont tous refusé pour la même raison : "too British".

C'est incroyable au temps de la mondialisation !
C'est évident. En même temps, tant mieux pour Dark Horse. Et en Angleterre, j'ai eu beaucoup d'exposition médiatique. Je suis allé à la radio nationale, on a eu des articles dans la presse généraliste, d'excellentes critiques... Je ne peux pas me plaindre. Et le livre en est à sa quatrième réimpression !



The Tale Of One Bad Rat, paru chez Dark Horse à la fin des années 90, a permis de vous faire connaître d'une nouvelle génération de lecteurs. La série parle entre autres d'abus sexuels. Est-ce que même encore aujourd'hui c'est le genre de choses qu'on peut évoquer dans la BD sans qu'il y ait des gens pour s'offusquer que le sujet soit abordé "dans une BD" ?
Oui, j'ai gagné un nouveau public avec cet album. Mais le sujet reste assez peu traité dans la bande dessinée en général. Malheureusement, les abus sexuels arrivent encore souvent et briser le silence est nécessaire.

Vous pensez que l'industrie a encore beaucoup de tabous ?
Si vous parlez de Marvel et DC, certainement. Mais il y a des gens comme Top Shelf, Fantagraphics et d'autres qui sont plus ouverts.

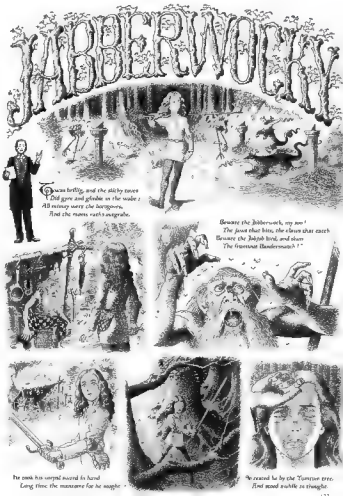
Après tant d'années, qu'est-ce qui vous motive encore dans les comics ?
Que voulez-vous, je suis un raconteur d'histoires. C'est ce que je sais faire. J'aime cela.

Vous qui êtes ouverts à la BD européenne, est-ce que d'autres types de BD vous parlent, les manga par exemple ?
Et bien, il y a manga et manga. Tout ne se vaut pas. Mais j'aime bien **Gon**. Gunsmith Cats également. Miyazaki aussi. Nous partageons un amour de l'anthropomorphie.

En termes de technique, comment a changé votre manière de faire des comics ?
Énormément ! Et j'apprends lentement. Mais avec le temps, mon style évolue plus vers la ligne claire. J'ai essayé de changer de style en fonction des histoires. Alice est un bon exemple. Comme c'est une collection d'histoires, j'ai essayé de changer le style à chaque fois.

Vous avez l'air d'être toujours en avance d'un projet. J'imagine donc que vous savez ce qui vous attend après Grandville ?
Je vais faire une série de Grandville ! Je n'en ai jamais faite avant. Un album chaque année pendant deux ou trois ans, comme Tintin.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky.


JABBERWOCKY
'Twas brillig, and the slithy toves
Did gyre and gimble in the wabe;
All mimsy were the borogoves,
And the mome raths outgrabe.
Beware the Jabberwock, my son!
The jaws that bite, the claws that catch
Beware the Jubjub bird, and shun
The frumious Bandersnatch!"

AU TRAVAIL !

La création de comics est en grande partie un travail de collaboration. Le rédacteur discute du synopsis avec l'auteur, qui rédige le scénario et le passe au dessinateur. Les pages au crayon sont alors expédiées – encore une fois via le rédacteur – au lettriste, puis à l'encreur. À ce stade, on prend des photocopies du dessin pour les transmettre au coloriste. Enfin, les planches achevées sont corrigées et mises sous presse. À notre ère numérique, le processus a un peu changé.

Pour *Watchmen*, ce fut différent. Scénariste, artiste et coloriste habitaient tous dans un mouchoir de poche, à un océan des bureaux de DC. En outre, Alan n'avait nul besoin de directives et les seules corrections, pratiquement, concernaient les coquilles, que je repérais au stade du lettrage. Moi, je fournissais l'illustration achevée, encrée et lettrée, et n'avais qu'à approuver les couleurs de John. Le tout passait à la presse pratiquement tel quel, notre vision collective intacte. Le rôle éditorial de DC se bornait à régler la circulation. Leur section design, toutefois, – Richard Bruning et Julia Sabbagh – collaborait étroitement avec moi pour affiner les esquisses et les amener à l'impression en temps utile.

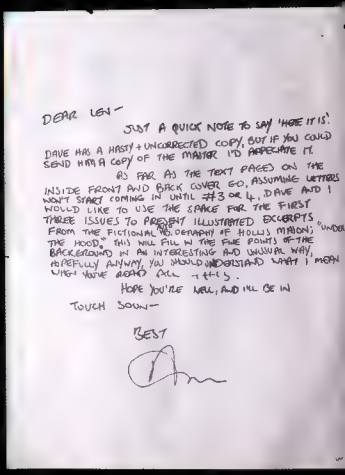
Peu après, Barbara Randall a été nommée rédactrice des œuvres que nous réalisions, mais nous nous en sommes à peine aperçu. Voici quelle était notre routine.

Alan me téléphonait le synopsis d'un épisode. Son plan était établi dans sa tête, il me le brandissait sous le nez et j'applaudissais. Je faisais parfois des suggestions ou lui communiquais les réflexions que cela m'inspirait. On finissait par digresser complètement, par parler de films, de bouquins, de musique, de souvenirs d'enfance, des émerveillements et de l'enthousiasme que tout cela suscitait en nous. Enfin, au bout de quelques heures, nous en revenions à notre sujet. Au passage, nous avions fait provision de détails qui donneraient âme et substance à notre travail, et élargi son horizon avec un regain d'exaltation.

Ensuite, Alan rédigeait un scénario minutieux, généralement sans plus de concertations. Sa méthode reste un mystère pour moi. Je me rappelle seulement l'avoir entendu dire qu'elle nécessitait d'un lit confortable et d'un petit carnet. À partir de là, sa création prenait corps.

Quoi qu'il en soit, une fois son tour de magie réussi, je recevais une pile de feuillets dactylographiés au carbone sur une machine manuelle. Le vrai foutoir. Fautes de frappes, ni marges ni retour à la ligne, ratures, le tout abondamment saupoudré de brûlures de cigarette... Je lisais avidement, puis j'appelais Alan pour crier mon enthousiasme. Il y avait parfois des détails à élucider, mais pas une fois, me semble-t-il, je ne lui ai demandé de refaire quoi que ce soit. Alan sentait ce qui n'allait pas et se corrigeait de lui-même.

Alors, c'était à mon tour de plancher. Je relisais le script une fois ou deux, en soulignant les éléments essentiels au surligneur – contenu et angle de vue de chaque panneau en particulier, car les descriptions d'Alan faites sur le ton de la conversation avaient tendance à dériver. J'aime me sentir libre d'organiser mes dessins ; je m'imprègne donc au maximum des données, au point de pouvoir travailler sans avoir à consulter le script ou presque, aussi remarquablement écrit qu'il soit.



DEAR LEN –

JUST A QUICK NOTE TO SAY HERE IT IS.

DAVE HAS A HASTY + UNCORRECTED COPY, BUT IF YOU COULD SEND HIM A COPY OF THE MATTER I'D APPRECIATE IT.

AS FAR AS THE TEXT PAGES ON THE INSIDE FRONT AND BACK COVER GO, ASSUMING LETTERS WON'T START COMING IN UNTIL #3 OR 4, DAVE AND I WOULD LIKE TO USE THE SPACE FOR THE FIRST THREE ISSUES TO PRESENT ILLUSTRATED EXCERPTS FROM THE FICTIONAL PSEUDO-HISTORY OF HOLLIS MASON; "UNDER THE HOOD" THU WILL FILL IN THE FINE POINTS OF THE BACKGROUND IN AN INTERESTING AND UNUSUAL WAY, HOPEFULLY ANYWAY, YOU SHOULD UNDERSTAND WHAT I MEAN WHEN YOU'VE SEEN ALL THIS.

HOPE YOU'LL LIKE, AND I'LL BE IN TOUCH SOON –

BEST

En face

Note manuscrite d'Alan Moore, accompagnant son premier script.

Ci-dessus

Message d'Alan au rédacteur Len Wein, accompagnant un double du même script. Notez que Le Masque ne devait paraître qu'en couverture intérieure, et par la suite faire place à un courrier des lecteurs.

Page suivante

Script d'Alan Moore pour l'épisode 1, avec ses consignes.

Ci-dessus
Mini-esquisse 1er épisode page 6, agrandie environ deux fois.

En face
Version au crayon de la même page. Notez les modifications dans le second panneau.

Ensuite, je traçais vingt-huit planches miniatures en inscrivant leur contenu sur chaque page ou groupe de pages, pour donner plus de poids aux scènes ou séquences individuelles. Comme j'utilisais une grille pour ce faire, je pouvais tracer chaque panneau au fur et à mesure de cette tâche.

À un peu plus grande échelle, mais toujours à partir de planches séparées de quatre centimètres de haut seulement, je crayonnais une ébauche de chaque dessin, afin de pouvoir revoir au besoin pour chacune la composition et l'enchaînement de l'action – sans oublier d'indiquer l'emplacement des bulles. J'encrais ensuite ces maquettes pour avoir un aperçu de ce que donnerait le travail terminé.

Au début, j'envoyais à Alan ces versions miniaturisées. Puis, comme la cadence allait se précipitant et que nous réalisions chaque épisode par fragments, je lui soumettais le numéro une fois achevé seulement.

La maquette de l'épisode établie, je la transposais sur des planches d'une fois et demie les dimensions du comic : une pile de feuilles vierges divisées en neuf panneaux, avec l'emplacement des bulles, le tout tracé au crayon bleu. Là-dessus, me référant au modèle réduit, je traçais les esquisses de chaque dessin, toujours en bleu.

Puis je passais au lettrage. J'inscrivais le texte au crayon pour m'assurer que tout rentrait. C'était en général le cas. J'encrais alors le texte, bulles, pavés, et panneaux de bordure avec des plumes spéciales. Les corrections seraient apportées plus tard.

J'affinais mes ébauches au crayon à pointe dure jusqu'à obtenir un dessin parfaitement net et lettré de l'épisode entier. J'en faisais des photocopies par sécurité et, au début, quand j'avais le temps, j'en envoyais un exemplaire à Alan.

Puis je soulignais les noirs au crayon dur et j'encrais les dessins. J'en cernais d'abord les contours à la plume dure – Gillott (1068A) – ce qui donnait une ligne large continue, propre à diversifier le dessin du moelleux et de la richesse des illustrations super-héroïques habituelles. J'y ajoutais les arrière-plans et les lignes mécaniques avec des plumes spéciales à pointe fine. Ensuite, je remplissais les zones noires. Et, sans perdre de vue le fait que la plupart des demi-tons seraient rendus par la couleur, je travaillais le modelé et la texture à la plume douce – une Gillott 170.

Enfin, je nettoyais le dessin. J'effaçais les marques de crayons et de blanc correcteur, je gommais les traits inutiles. Je n'avais plus alors qu'à porter les planches à la photocopieuse et à imprimer les références de couleurs.

Alors, FedEx n'avait pas encore atteint l'Angleterre. Il me fallait expédier mes dessins à New York par le service postal "Datapost", ce qui prenait deux jours, un seul si je déposais le colis à la poste centrale de Londres. Le jour de l'expédition et celui où j'apprenais que l'envoi était bien arrivé étaient euphoriques.

Entre temps, John Higgins avait reçu ses copies et nous discutions les modalités de couleurs. Il commentait ce qu'Alan et moi avions fait et ses remarques étaient toujours judicieuses. Quelques semaines plus tard, il venait me soumettre ses travaux. Ces soirées étaient sympas. Sa femme et sa fille l'accompagnaient souvent et nos familles s'entendaient bien. On ouvrait quelques bières...

J'avais souhaité intégrer John à notre équipe autant pour son sens inné des couleurs que pour sa proximité géographique et son amitié, et pourtant ma première réaction fut la surprise. Mais il me donnait toujours la raison de ses décisions, et j'en vins très vite à apprécier sa hardiesse. Sa palette de couleurs secondaires le distançait des rouge, jaune et bleu des comics de super-héros traditionnels.

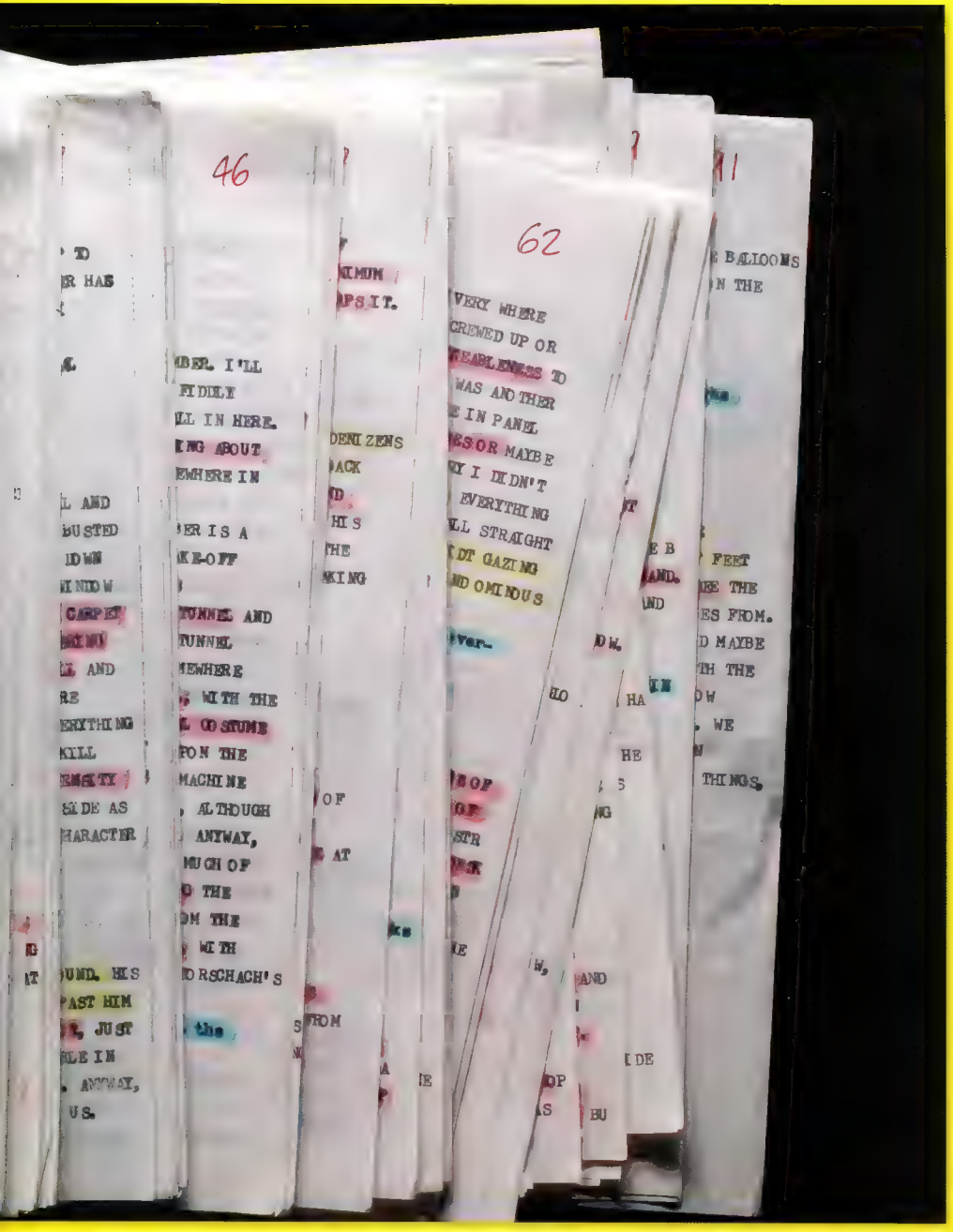
ALAN M[illegible]

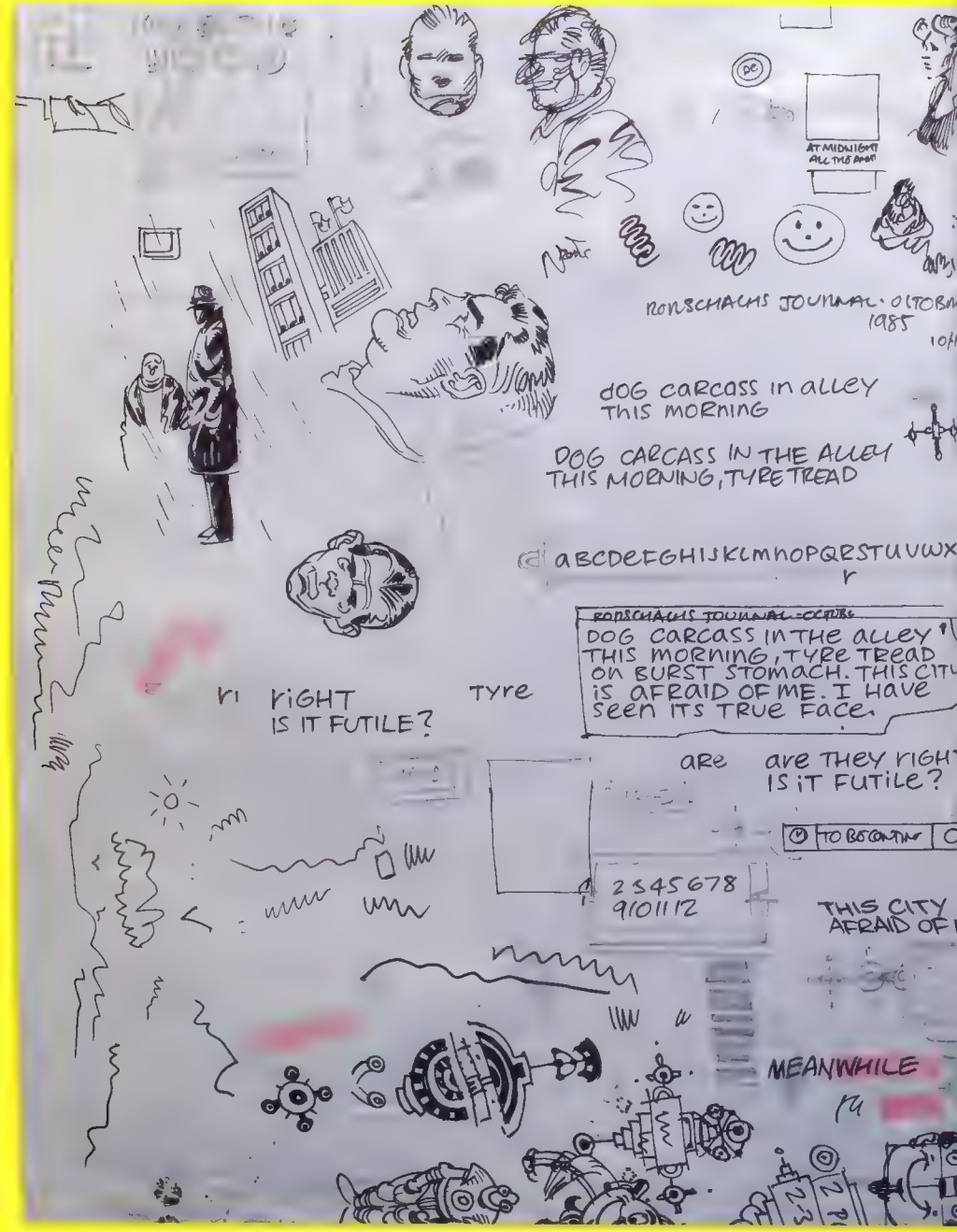
WATCHMEN ISSUE 1.
"AT MIDNIGHT, ALL THE AGENTS.." (26 PAGES)

PAGE 1.

(PANEL) 1.

ALRIGHT..I'M PSYCHED UP, I'VE GOT BLOOD UP TO MY ELBOWS, VEINS IN MY TEETH AND MY HELMET AND KNEE-PADS SECURELY FASTENED. LET'S GET OUT THERE AND MAKE TROUBLE! THIS FIRST PAGE IS A SERIES OF VERTICAL JUMPS THAT TAKE US UP IN A STRAIGHT PROGRESSION FROM A MINUTE AND MICROSCOPIC DETAILED VIEW OF THE GUTTERS OF NEW YORK UP TO A PANORAMIC SHOT LOOKING DOWN UPON THE ROOFTOPS OF THIS FAMILIAR AND YET CURIOUSLY ALTERED CITYSCAPE. IN THIS FIRST PANEL WE ARE LOOKING STRAIGHT DOWN AT A DRAIN OPENING IN A PERFECTLY ORDINARY GUTTER. TO THE RIGHT OF THE PICTURE THE ACTUAL OUTER WALL OF THE CURB DROPS DOWN AWAY FROM US LIKE A MINATURE CLIFF. OVER MORE TOWARDS THE LEFT, DOWN AT THE BOTTOM OF THE PICTURE, WE CAN SEE THE OLD AND WORN METAL OF THE DRAIN COVER WITH SOLID DARKNESS VISIBLE BETWEEN ITS SLATS. UP AT THE TOP OF THE PICTURE WE CAN JUST SEE THE DIRTY GUTTER RUNNING DOWN TOWARDS THE MOUTH OF THE DRAIN AT THE BOTTOM. THERE ARE ONLY TWO REMARKABLE ELEMENTS THAT SEPERATE THIS IMAGE FROM A STANDARD EVERYDAY CLOSE-UP OF A DRAIN, AND THE FIRST OF THESE IS THE UNUSUAL AMOUNT OF BLOOD WHICH IS GUSHING DOWN THE AFOREMENTIONED APERTURE IN THIS FIRST PICTURE. LIQUID FINGERS OF BLOOD, THICK AND BRILLIANT SCARLET, DRIBBLE DOWN THE WALL OF THE CURB OVER TO THE RIGHT..GARISH STREAKS OF BRILLIANT RED AGAINST THE MUTED CONCRETE-GRAY OF THE STONE THAT THEY TRICKLE DOWN ACROSS. THE GUTTER IS SIMILARLY FULL OF BLOOD, CURDLING HAPPILY TOWARDS THE DRAIN WHERE IT SPILLS OUT OVER THE METAL DRAIN COVERING AND DRIPS DOWN AS TINY GLINTING BEADS INTO THE DARKNESS BENEATH. THE SECOND ITEM OF REMARK IS A 1" DIAMETER SMILEY BADGE, COLORED A VIVID SUNSHINE YELLOW AS IT LAYS THERE IN THE GUTTER SMILING UP AT US AGAINST A BACKGROUND OF LURID BLOOD RED. IT HAS SOMEHOW LODGED IN THE GUTTER SO THAT IT WON'T GO DOWN THE DRAIN, AND SIMPLY REMAINS STUCK THERE, STARING UP AT US WITH ITS JARRINGLY INANE EXPRESSION. A SMALL SPLASH OF CRIMSON STAINS THE FRONT OF THE BADGE..A SINGLE TINY SPATTER ACROSS ONE BLACK CARTOON EYE OF THE FACE ON THE BADGE. THAT'S BASICALLY THE WHOLE OPENING IMAGE, UNLESS YOU WANT TO STICK IN A CANDY WRAPPER THAT'S ABOUT TO FLOAT DOWN THE DRAIN, IN WHICH CASE WE HAVE A PACKET OF MELTDOWNS, WHICH ARE LIKE TREETS (ENGLISH) OR M&M's (AMERICAN) ONLY WITH LITTLE BRIGHTLY COLOURED ATOMIC SYMBOLS ON THE WRAPPING. ONLY INCLUDE THE CANDY WRAPPING IF IT DOESN'T DETRACT FROM THE SIMPLICITY OF THE IMAGE WITH THE GUTTER, THE BLOOD AND THE BADGE, THOUGH, BECAUSE


46
62


AT MIDNIGHT ALL THE AGENT
ROPSCHACHS JOURNAL · OCTOBER 1985
DOG CARCASS IN ALLEY THIS MORNING
DOG CARCASS IN THE ALLEY THIS MORNING, TYRE TREAD
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ROPSCHACHS JOURNAL - OCTOBER
DOG CARCASS IN THE ALLEY THIS MORNING, TYRE TREAD ON BURST STOMACH. THIS CITY IS AFRAID OF ME. I HAVE SEEN ITS TRUE FACE.
RIGHT IS IT FUTILE?
TYRE
ARE
ARE THEY RIGHT IS IT FUTILE?
TO BE CONTINUED
2345678 9101112
THIS CITY AFRAID OF
MEANWHILE

11:30 PM
1/13/85 23:30

2 THINGS TO READ IT !

1, N'S LETTERING — 24 HR CLOCK?
2, SMILEY FACE
3, RIBBON CHANGE !
4, CREDITS
5, MINUTEMEN - CRAFT TINT GRAFIX.
6, ~~NOT HEINZ BEANS~~ ? YES.
7, BILAL PIECE.
8, MASK-KILLER
9, GIANT DOC MANHAT.
10, TYPESETTING — DOOR TO CON.
11,
12, CAPTAIN CARNAGE GROAT ! + 1/2 JOKES
13, OTHER ADS?

SKETCHES BACK, PLEASE !

RORSCHACH BALLOONS

CAVE GRAFFITTI + N-NITWEGAS CAVE

ALL CREDITS ETC

N'S JOURNAL NOVEMBER 12

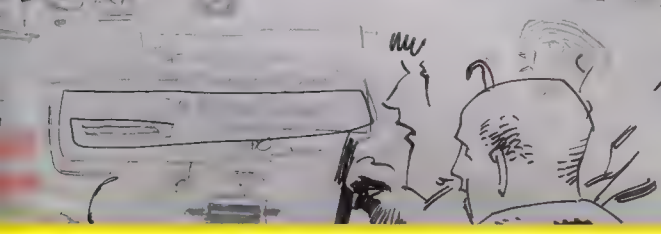
RORSCHACH'S JOURNAL 0/11/ DOG carcass in THE alley THIS morning

VEIDT

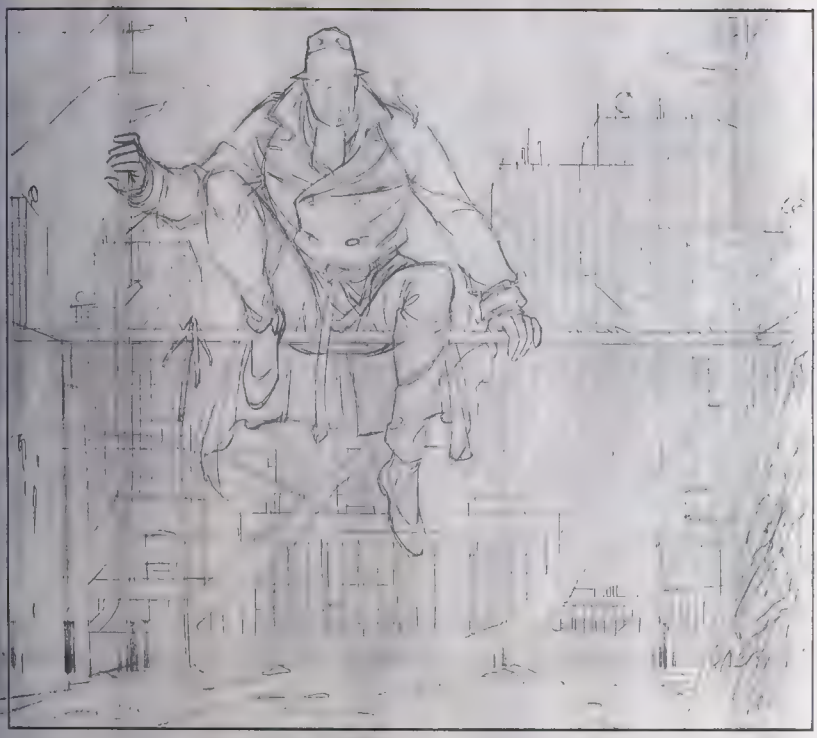
VEIDT

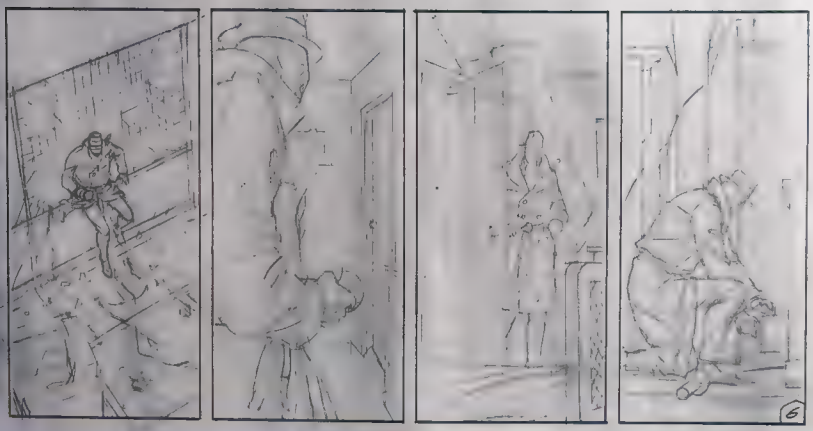
VEIDT

VEIDT



Notes prises au téléphone par Alan après lecture du 1er scénario.



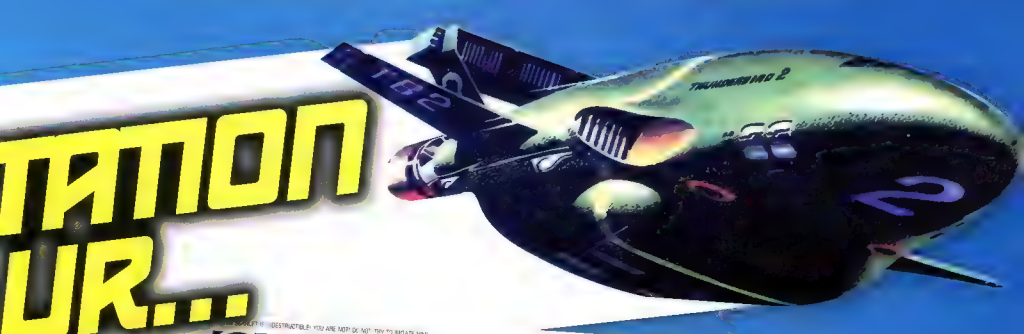


L'ADAP DU FUT

QUE L'HISTOIRE DES COMICS AIT EN PERMANENCE CROISÉ CELLE DES SÉRIES TÉLÉ EST D'UNE ÉVIDENTE RÉALITÉ, CHACUN EXPLOITANT LA POPULARITÉ DE L'AUTRE. QUE CETTE COLLABORATION DONNE NAISSANCE À DES SUCCÈS COMMERCIAUX ET ARTISTIQUES, C'EST UNE AUTRE PAIRE DE MANCHES ! ET JUSTEMENT. IL SUFFIRA DE LA TRAVERSER (LA MANCHE...) POUR EN DÉCOUVRIR UN. ENFANTÉ PAR UN COUPLE CÉLÈBRE EN ANGLETERRE MAIS QUASIMENT INCONNU EN FRANCE : GERRY ET SYLVIA ANDERSON. PAR CONTRE, DÈS QUE L'ON VOUS PARLE DE L'UNE DE LEURS CRÉATIONS, LES THUNDERBIRDS (OU SENTINELLES DE L'AIR), VOS YEUX S'ILLUMINENT ET VOUS RETROUVEZ VOTRE ÂME D'ENFANT. JE SAIS, ÇA ME FAIT LE MÊME EFFET...

Sylvia et Gerry Anderson, les créateurs des Thunderbirds en compagnie de Lady Penelope.

...TAMON UR...



LES FEMMES ET LES ENFANTS D'ABORD

LA LETTRE À LA LUNE

LES MARIONNETTES
LES PLUS CÉLÈBRES DE LA TÉLÉVISION
ENFIN EN BANDES DESSINÉES !
CE NUMÉRO...CATASTROPHES EN SÉRIE...
LES SENTINELLES DE L'AIR
SONT DANS LA MÊLÉE !

Semic avait sorti, en 1994, un album reprenant les planches de Frank Bellamy

Entretien avec Liam Sharp

LIAM DES GUERRIERS

LIAM SHARP EST UN ARTISTE ÉTONNANT. PUR PRODUIT DE LA TRADITION BRITISH, IL A DESSINÉ DEATH'S HEAD II, HULK, SPAWN, THE DARK AGES, TESTAMENT ET BIEN D'AUTRES COMICS GÉNÉRALEMENT PLEIN DE MUSCLES ! AUSSI CULTIVÉ QUE TÊTU, IL A MONTÉ SA PROPRE MAISON D'ÉDITION, MAM TOR, IL Y A DES ANNÉES DÉJÀ, POUR PUBLIER DES PROJETS COMME EVENT HORIZON, DES ANTHOLOGIES DE PRÈS DE 200 PAGES RÉUNISSANT DES GENS COMME GLENN FABRY, SIMON BISLEY, ASHLEY WOOD ETC. AUJOURD'HUI, EN PLUS DE SON CONTRAT EXCLUSIF AVEC DC COMME DESSINATEUR, IL ÉCRIT DES ROMANS ET OFFICIE SUR GEARS OF WARS, UN ÉNORME SUCCÈS MAINSTREAM. RENCONTRE AVEC UN SACRÉ PERSONNAGE...

Base d'opérations :
Angleterre

Ses séries phares :
- 2000 AD
- Death's Head #6 (Marvel)
- Dinosaurs: A Celebration #2 (Epic/Marvel)
- Deaths Head II (Marvel)
- Bloodseed
- X-Men Unlimited #5 (Marvel)
- Venom: Nights of Vengeance (Marvel)
- Incredible Hulk
- Batman Chronicles(DC)
- Goth (Verotik)
- Man-Thing (Marvel)
- Spawn The Dark Ages (Image)
- X-Men Magik (Marvel)
- Global Frequency #3 [encrage uniquement] (DC/Wildstorm)
- Possessed (DC/Wildstorm)
- Event Horizon (Mamtor)
- Testament (DC)
- Red Sonja: One More Day (Dynamite)
- Vampirella/Witchblade: Union of the Damned (Harris/Top Cow)
- Lord Havok & the Extremists (DC)
- Gears of Wars (Wildstorm)

Avez-vous débuté chez 2000 AD comme pratiquement tous les artistes britanniques devenus célèbres aujourd'hui ?
Plus ou moins. J'avais commencé à dessiner un peu pour Don Lawrence que j'avais rencontré grâce à l'intermédiaire d'un ami commun. Il cherchait un assistant. Évidemment, j'avais dit que ça m'intéressait ! C'était en 1977 ou 78, je crois. Mais le premier comic-book que j'ai publié tout seul a effectivement été **Judge Dredd** chez 2000 AD.

Quels souvenirs gardez-vous de ce premier comic-book ?
Très bons. Judge Dredd était une icône à l'époque, j'étais super excité d'avoir l'occasion de le dessiner ! Un peu effrayé aussi... Et j'ai très vite réalisé que j'avais beaucoup à apprendre avant de devenir un professionnel. J'avais seulement 18 ans quand j'ai débuté. Et quand je regarde mon travail de l'époque aujourd'hui, je le déteste ! Mais 2000 AD était un bon endroit pour démarrer ! C'était une compagnie qui donnait aux jeunes des opportunités, leur permettait d'apprendre, de grandir, c'était bien. Et plein de gens fantastiques : John Higgins, Chris Weston, Glenn Fabry. Tout le monde était très gentil, me donnait des conseils, m'encourageait. J'ai eu de la chance.

Tiens, justement quelles ont été vos plus grosses influences en tant que dessinateur ?
Moebius sans doute... Son travail sur **Arzach** et **Le Garage** m'avaient fasciné ! Quant à ses trouvailles dans **Le bandard fou**, je les adorais ! C'était drôle, sexy. Parfois ça marchait, parfois non, mais il faisait des expériences sans se soucier vraiment des erreurs, des risques ou même des réactions des lecteurs ! Je me souviens de ce strip où un homme entrait dans une forêt, se battait contre un magicien et en ressortait aveugle (rires) ! Les gens trouvaient ça horrible, mais ça ne l'empêchait pas d'avancer ! Et moi, d'un point de vue artistique, cette liberté me paraissait extraordinaire ! En termes plus figuratifs, j'adore Richard Corben, son sens des couleurs, de la lumière et sa façon de raconter les histoires. Ce qu'il évoque avec son art. Et du côté de ceux qui ont un dessin plus classique, je dirais Barry Windsor-Smith, Jeff Jones. J'adore Jeff Jones ! Wyeth, tous ces artistes de la tradition Golden Age américaine. Frazetta vient de cette lignée. Bernie Wrightson aussi. Je pourrais continuer des heures à citer ces gens-là... J'aime ce look « européen » en fait, surtout dans les textures, elles sont plus riches que celles des Américains. Et j'espère que mon travail a aussi ce un petit côté *« je viens du milieu de l'Atlantique »* (rires) de par la fascination que j'ai pour cette période.

Vous étiez déjà fan des comics du Golden Age quand vous étiez petit ?
Non, pas vraiment... Les classiques sont les classiques, je les ai lus, mais pas tous. J'ai mis longtemps à apprécier Kirby par exemple. Je ne suis toujours pas son plus grand fan, d'ailleurs... Car même si j'apprécie son dynamisme et sa façon de raconter les histoires, j'aime mieux lire une BD quand les dessins sont vraiment réussis ! Ce qui n'était pas franchement le cas de toutes les BD de Kirby... (rires) Sauf quand Wally Wood encrait ses pages, auquel cas, je n'ai rien à redire ! Au passage, ça me fait penser à une chose que j'ai réalisée il y a deux ans environ, en interrogeant pas mal de gens qui travaillent aujourd'hui dans les comics... La plupart des scénaristes que je connais sont fans de comics depuis qu'ils sont petits. Ils collectionnent les épisodes de chaque série depuis des années. Et même si un épisode est mal dessiné ou qu'ils n'aiment pas le dessinateur, ils l'ont quand même ! Parce qu'ils ont besoin de connaître les moindres détails de ce qui arrive par exemple à Captain America, et ce depuis toujours. Parce que, depuis qu'ils sont petits, ce sont les histoires qui les intéressent en premier lieu, la continuité, etc. À l'inverse, la plupart des artistes, quant à eux, ne sont pas de très bons collectionneurs de comics... Si un épisode est bien dessiné, ils l'ont ! Mais s'ils le trouvent mal dessiné, ils ne l'achètent pas ! Même s'ils sont fans de la série ! D'un autre côté, ils peuvent acheter un épisode d'une série qu'ils ne connaissent même pas, parce que les dessins leur plaisent. Ils ne font pas vraiment attention aux histoires, ils regardent le visuel surtout... Et c'est ce que je fais aussi, personnellement...

Quand vous avez fait Death's Head II, vous aviez en tête de faire un comic-book de science-fiction à tendance destroy, c'est ça ?
C'était drôle ! Paul Neary voulait redesigner complètement **Death's Head**. À l'époque, **Terminator** et **Predator** étaient déjà de très gros succès et je ne peux pas dire que cela ne m'ait pas influencé quand j'ai commencé à dessiner cet espèce d'hybride... (rires) Je lui ai

donc envoyé mes dessins, et il m'a dit : « *C'est exactement ça que je voulais ! C'est super différent du premier* **Death's Head**, *c'est parfait, veux-tu dessiner la série ?* ». Évidemment ! J'avais donc accepté avec enthousiasme et ça a été un énorme succès, on en a vendu plus de 500 000 exemplaires !

Un demi-million de comics !!!!! Whouah ! Cela fait rêver !

Oui... Marvel UK avait d'abord reçu des pré-commandes pour 30 000 exemplaires, puis pour 90 000, puis pour 300 000 exemplaires... Juste pour la mini-série. Et quand on a commencé la série régulière, les pré-commandes du numéro 1 étaient passées à 500 000... Je ne sais même pas si Marvel UK a jamais refait un score pareil (rires) ! C'était mon moment de gloire, on dirait !

À propos de série qui donne la gloire à ceux qui la dessinent, vous n'avez fait qu'un seul épisode de X-Men, pourquoi si peu ?

En fait, j'en ai fait 2 ! Un épisode régulier et un double **X-Men Unlimited**... Mais c'était juste des fill-in... Ils avaient déjà un artiste sur X-men donc ce n'est pas comme si on m'avait proposé la série et que j'avais refusé... (rires) En revanche, au même moment, on m'a proposé de dessiner **Hulk** pour de bon, donc j'ai dit oui, et je suis parti dans cette direction... Mais j'aurais adoré faire plus de X-Men. J'aimerais encore, d'ailleurs... On ne sait jamais ce qui peut se passer dans ce milieu ! J'étais jeune aussi à cette époque ! Parfois, surtout quand vous n'avez qu'une vingtaine d'années, vous ne vous rendez pas vraiment compte des opportunités qu'on vous donne ou des choix à faire... Il n'y a que très peu de séries au monde comme X-Men... J'ai déjà eu la chance d'en faire deux épisodes ! Mais si j'avais de nouveau à choisir, je prendrais les X-Men ! Les gens m'associent toujours à des monstres ou à des personnages plein de muscles, mais c'est plus ou moins par défaut que j'ai dessiné ce genre de personnages, ce n'était pas vraiment un choix...

Qu'est-ce que vous avez le plus apprécié dans votre passage sur Hulk ?

C'était un run difficile pour moi... Cela aurait dû être le truc parfait, mais ce n'était pas le cas... Les histoires ne me convenaient pas vraiment, au sens où elles ne me permettaient pas de dessiner ce que je sais bien dessiner. Au contraire... Par exemple, je ne sais pas bien faire les voitures. Et je ne connaissais pas bien l'Amérique. Il faut se souvenir qu'on était dans l'ère d'avant internet, donc les références n'étaient pas aussi faciles à trouver qu'aujourd'hui ! Et moi, j'avais ce garage en Floride à dessiner en permanence ! Ça ne me correspondait pas... Le premier épisode n'était pas si mal, heureusement... Et le dernier aussi, avec ce combat final énorme, dans les montagnes etc. Ça c'est plus mon genre, les trucs de barbares (rires) ! Enfin, c'était dommage ! Un truc comme **Planète Hulk**, par exemple, ça aurait été parfait pour moi !

Vous avez fait Lord Havok and the extremists, une mini-série liée à Countdown pour DC, comment cela s'est-il passé ?

C'était drôle. On m'avait demandé de m'éloigner du côté Dr Doom. Donc je me suis rapproché de Death Head (rires) ! Ce qui m'a beaucoup amusé à l'époque, c'est de lire les critiques qui disaient « *quelle horreur, ce style rétro...* » Rétro ??? Mais c'était typiquement le style des années 90, voire 95 ! Celui des gars d'Image, les Jim Lee, Marc Silvestri etc. qui ont complètement changé et rafraîchi l'industrie des comics ! Je ne pense même pas que les comics aient connu depuis un tel courant d'air frais ! Et cela n'a rien à voir avec du rétro à mes yeux ! Au contraire, je trouve que c'est aujourd'hui qu'on revient nettement plus à un style rétro. Je pense à des artistes comme Frank Quitely, Tim Sale etc. C'est marrant qu'ils soient devenus si populaires avec justement un style rétro... Mais je trouve ça génial ! Ça veut dire qu'on ne peut pas prévoir ce que le public va aimer ou pas... Et cela permet de se sentir plus libre. Moi, personnellement, je me dis que j'essaye de dessiner aussi bien que je peux. Comme j'en ai envie. En prenant les références qui me plaisent. Et que pour le reste, on verra ! J'aime bien le Silver Age par exemple. L'artiste qui a fait **Flash Gordon**, Alex Raymond. J'adore ses ombres. Son sens du design. Et un français aussi, je crois. Il s'appelle Gal, il fait des trucs géniaux, il a fait Conquering armies pour **Heavy Metal**. J'adore ses designs ! Il a dessiné une cathédrale flottante. Des trucs incroyables.

Vous êtes fan de Conan ?

Eh oui... C'est assez évident quand on regarde mon travail, non ? (rires) Au moins mon travail récent en tout cas ! J'aime beaucoup John Buscema. Et Alfredo Alcala. C'est le meilleur encreur avec lequel Buscema ait travaillé, je trouve. J'adore voir leurs dessins en noir et blanc, d'ailleurs d'une manière générale le noir et blanc me manque.

Pouvez-vous nous expliquer quand et pourquoi vous avez monté votre propre maison d'édition, Mam Tor ?

Dans les comics comme dans tous les médias de divertissement, la musique etc. il y a des modes... Si bien que parfois vous êtes à la mode et parfois non ! Tout le monde a des hauts et des bas. Surtout quand, comme moi vous êtes déjà dans ce milieu depuis 22 ans ! J'ai monté Mam Tor pendant une période de creux... Je n'étais pas le seul avec des soucis, je croisais fréquemment des artistes très doués, mais qui n'arrivaient vraiment pas à avoir du travail, ou du moins pas assez régulièrement. Au départ, on a fait des petits artbooks qui étaient en fait nos portfolios imprimés, pour pouvoir montrer ça à des éditeurs, etc. Et puis, on a pensé à faire des anthologies. Et tous les gens qu'on a contactés, sans exception, ont dit ok ! On ne gagnait pas d'argent, mais tout le monde était content ! La taille de l'anthologie grossissait à vue d'œil (rires) (la première fait 140 pages et la seconde 208, NDLR.) Et ce n'était plus seulement un truc qu'on faisait comme ça, entre nous, parce que dedans il y avait aussi des gens connus comme Glenn Fabry ou Steve Niles par exemple. Et rapidement on s'est retrouvé à devenir éditeur de ces anthologies

qui s'intitulent **Event Horizon** (rires). On en a déjà sorti deux, on travaille sur la suivante. Et j'ai réalisé très vite que ça me plaisait de faire ça, de rencontrer les gens, d'en encourager d'autres, de monter des projets, d'essayer de nouvelles choses. Et personnellement, ça m'a fait progresser énormément car je me suis autorisé, non seulement à dessiner, mais aussi à écrire. Et les gens ont commencé à regarder ce que je faisais avec un œil différent, à se dire que si j'arrivais à éditer ça et à réunir ces gens-là... c'est qu'on pouvait peut-être me faire confiance ! Cela a clairement aidé ma carrière à redémarrer. Et ça a aidé des gens talentueux comme Dave Kendall ou Lee Carter à avoir du succès. Ou même Mike Raicht et Kev Crossley.

Vous pré-publiez des choses dans la presse anglaise, je crois ?

On a cet accord avec le magazine **Time Out**, concrétisé récemment mais qui est super pour nous. C'est une agence qui est venue nous chercher, l'agence Mother, pour faire un supplément BD de 16 pages, qui est offert avec **Time Out**, quatre fois par an. Cela sort donc tous les trois mois, ce qui va plus vite qu'on ne pense (rires) Et je m'occupe de réunir le matériel, de pousser tout le monde pour avoir les pages à temps, etc. J'ai juste eu le temps de faire un ou deux strips dans les deux derniers tellement ça prend de temps de l'éditer. Mais c'est super pour tous les artistes qui y participent. Et il y a 50 000 personnes qui voient ce supplément ! On y publie aussi des histoires, des nouvelles, c'est vraiment intéressant. Et puis je pense que c'est plus facile parce qu'on est entre nous... Je veux dire qu'on n'a pas des procédures compliquées à respecter. On ne doit pas rendre des comptes à des gens qui ne comprennent pas notre travail, comme c'est malheureusement souvent le cas... Par exemple, je me souviens d'une réflexion d'un type de l'agence qui avait dit en voyant des pages *« Oh, bravo, très beau boulot sur Photoshop ! »* Alors qu'il s'agissait clairement de pages peintes à la main... Ce qui était évident à mes yeux... Je dois avouer que c'est une des raisons pour lesquelles je pense que ça aide beaucoup quand le directeur artistique d'un projet est un artiste lui-même... Et tout le monde est content ! Par exemple, l'agence aussi apprécie que ce soit moi qui m'occupe de contacter les artistes, de les convaincre, de les relancer etc. C'est plus facile pour chacun ainsi...

L'an dernier, vous avez publié God Killers, un roman, aviez-vous cela en projet depuis longtemps ?

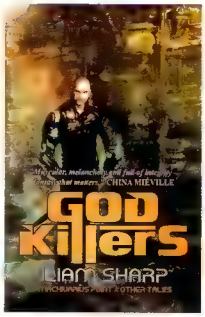
Oui, très longtemps... Je crois même que ça doit remonter à mes 13-14 ans ! Mais j'avais peur ! J'adore écrire, autant que dessiner et parfois même plus parce que je trouve que c'est encore plus personnel. Ce que j'écris en dit long sur moi (rires) Et j'ai le contrôle des univers que je crée ! Et ça, c'est vraiment fantastique ! J'avais des idées. J'avais commencé à écrire depuis longtemps, mais je ne me sentais pas d'écrire des comics. Cela demande trop de travail et trop de contraintes en termes de temps. Dessiner aussi, bien sûr, mais à partir du moment où vous avez fait les dessins de base, le reste c'est juste de la technique à mes yeux ! (rires) Et en plus vous êtes moins bien payé en tant que scénariste qu'en tant que dessinateur ! J'aime l'écriture parce que c'est un processus plus complexe. Vous avez une idée. Ou l'idée d'une fin. Ou une histoire que vous voulez raconter. Au départ, elle peut même être un peu naïve, mais au moment où vous y mettez le point final, c'est devenu complètement autre chose. Vous avez intégré des éléments de politique ou de société. Écrire, cela vous permet de mieux comprendre le monde... J'ai eu un problème avec la fin de **God killers**... D'un côté, je n'aime pas quand ça finit trop bien, qu'on célèbre le héros et tout et tout... Mais en même temps, même si je dessine souvent des monstres et des types super musclés, je suis profondément pacifiste et libéral. Je suis résolument contre la guerre... Donc j'ai eu du mal à me mettre dans la peau de mon héros qui lui a envie de tout ça. J'imagine que c'est ce qui fait que le livre est plus subversif qu'il n'y paraît... En tout cas, j'y ai mis plein de références à des choses que j'aime, y compris les mythologies grecque et romaine, l'origine des religions, la philosophie, etc. Tout cela mêlé à de la science-fiction, plus de la fantaisie, un soupçon d'horreur. C'est un sacré cocktail (rires). Et j'ai eu de très bonnes réactions. On a même été sur la liste des best-sellers du **New York Times**, ça me donne envie de continuer dans cette voie.

Et écrire et dessiner votre propre comic-book, ça vous plairait ?

Oui, bien sûr que j'aimerais ! Mais ce que j'apprécie le plus en termes de comics n'a pas l'air d'être viable en termes commerciaux... L'an dernier, j'étais assis en dédicaces à Birmingham, à côté de Mike Mignola. Je lui ai demandé de me dessiner un animal. Il a rigolé en me disant, ah vous aimez ce genre de trucs ? C'est marrant mais invendable ! J'ai déjà passé 15 ans à faire sortir de terre un certain nombre de projets... Don Lawrence passait deux semaines sur une page, quand j'ai commencé ! Maintenant, si vous faites ça, vous allez mourir de faim ! Et les chiffres de vente eux-mêmes ont beaucoup baissé... C'est pourquoi j'ai vraiment envie de me diriger vers des projets mainstream, parce que ça demande les mêmes efforts, mais au moins, plein de gens les lisent ! **Gears of Wars** est un bon exemple, et j'ai eu de la chance qu'on me le propose, parce que contre toute attente, c'est un très gros succès. Je crois même que c'est le plus gros tirage que Wildstorm ait fait cette année.

Vous avez également travaillé sur plusieurs films, comment ça s'est passé ?

Sur **Lost in space** c'était vraiment du boulot de design bête et méchant. J'ai dessiné des robots. Mais il y avait plein de monde, donc mes trucs se sont retrouvés perdus au milieu de ceux des autres (rires). Sur **Small soldiers** j'étais un peu plus impliqué. J'ai créé le design d'Arthur, le gorgonite principal. Hasbro m'avait embauché pour ce boulot, ils étaient en compétition avec le studio de Stan Winston. Hasbro a gagné, et mes dessins d'Arthur ont été approuvés, mais Stan Winston était paraît-il furieux et a exigé qu'il soit écrit, y compris sur l'affiche *« Arthur designé par Stan Winston »*, alors que ce n'est pas vrai ! C'est incroyable ! Mais bon, j'aime bien travailler sur des films, et jusqu'à récemment je pensais que j'avais envie d'en faire encore plus. Mais aujourd'hui, je me rends compte que ce que je voudrais si je travaille pour le cinéma, c'est d'être plus impliqué. Faire partie de l'aventure dès le début, voire développer l'univers entièrement. Je suis un peu trop vieux maintenant pour être juste un apprenti qui bosse dans un studio. (rires) Et maintes fois déjà, j'ai cru que j'allais pouvoir réaliser un court-métrage, ou écrire un film, et à la dernière minute, le producteur changeait d'avis, ou ils prenaient quelqu'un d'autre... Peut-être qu'à l'âge de 50 ans, je pourrais enfin devenir être LE directeur artistique d'un film, qui sait ! (rires) J'aime l'idée que les portes peuvent s'ouvrir d'un coup, alors on verra ! Á vrai dire, ce que je préférerais, c'est gagner ma vie en écrivant, comme ça je pourrais apprécier vraiment quand je dessine...



Propos recueillis par Lise Benkemoun

dans la peau de WARREN ELLIS

WARREN ELLIS EST UN PARADOXE. L'HOMME EST UN DES AUTEURS LES PLUS TALENTUEUX ET PROLIFIQUES DE SA GÉNÉRATION. IL PASSE SA VIE SUR LE NET, A CRÉÉ DE MULTIPLES FORUMS ET DISCUTE BEAUCOUP AVEC SES PAIRS ET SES FANS. IL MÉPRISE AUSSI LES JOURNALISTES. CE QUI FAIT QUE NOUS N'AVONS JAMAIS PU CONCLURE D'INTERVIEW AVEC LUI, MALGRÉ NOS DEMANDES RÉPÉTÉES. CELA POSÉ, NOUS NE POUVIONS FAIRE CE NUMÉRO SANS ÉVOQUER UN AUTEUR BRITANNIQUE SI IMPORTANT. NOUS AVONS DONC CHERCHÉ À NOUS METTRE "DANS LA PEAU DE WARREN ELLIS", L'ESPACE D'UN INSTANT. EN ANALYSANT ET COMPILANT (UNE PETITE PARTIE DE) SES ÉCRITS GLANÉS DANS LE CYBERESPACE, NOUS AVONS PU UN PEU MIEUX CERNER SA PERSONNALITÉ. FLORILÈGE...

WARREN ELLIS ÉCRIT SES DIALOGUES À VOIX HAUTE...

"SOUVENT, OUI. ÉTRANGEMENT, IL Y A UNE DÉCONNEXION ENTRE LE DIALOGUE QUI S'ENTEND BIEN À L'ORAL ET LE DIALOGUE QUI REND BIEN À L'ÉCRIT."
(SOURCE : WHITECHAPEL)

WARREN ELLIS GARDE UN SOUVENIR ÉMU D'UN LIVRE DONT PERSONNE NE SE RAPPELLE À PART LUI...

"QUAND J'ÉTAIS ENFANT, J'AVAIS UN LIVRE À PROPOS D'UN YAK. ON L'APPELAIT JUSTE YAK. C'ÉTAIT UN YAK MAGIQUE. YAK ET SON JEUNE AMI SE TÉLÉPORTAIENT PARTOUT DANS LE MONDE ET AVAIENT DES AVENTURES FANTASTIQUES. PERSONNE À PART MOI NE SE RAPPELLE DU LIVRE AVEC LE YAK MAGIQUE. LES GENS ME REGARDENT GÉNÉRALEMENT DE TRAVERS QUAND JE LE DÉCRIS. UN DE MES COLOCATAIRES A CRU UN JOUR QUE J'ÉTAIS CAMÉ QUAND J'AI PARLÉ DE ÇA. DU COUP, IL S'EST ENFERMÉ DANS SA CHAMBRE. J'ADORAIS CE BOUQUIN. *(SOURCE : WHITECHAPEL)*

WARREN ELLIS A DES LECTEURS EXTRÉMISTES...

"J'AI FAIT UN COMIC-BOOK HUMORISTIQUE CHEZ MARVEL DANS LES ANNÉES 90. IL S'APPELAIT ***RUINS*** ET A GÉNÉRÉ DES RÉACTIONS ASSEZ FORTES. UN TYPE A MÊME DIT QUE LE JETER À LA POUBELLE N'ÉTAIT PAS SUFFISANT, QU'IL LUI FALLAIT RAMENER SON EXEMPLAIRE AU MAGASIN PARCE QU'IL NE VOULAIT PAS DE ÇA DANS SA MAISON, PAS MÊME DANS LA CORBEILLE..."

(SOURCE : WHITECHAPEL)

WARREN ELLIS ÉCRIT SUR LES ÉTATS-UNIS ET IL VOUS EMM...

"COMME MES PAIRS, J'ÉCRIS SUR L'AMÉRIQUE PARCE QUE JE LE VEUX BIEN.
GARTH [ENNIS] ÉCRIT SUR L'AMÉRIQUE PARCE QU'IL L'AIME. ET JE VEUX ÉCRIRE SUR LES USA PARCE QU'ILS ME FASCINENT (CE QUI N'EST PAS DU TOUT LA MÊME CHOSE, ET C'EST AUTREMENT MOINS BÉNIN).
ET ÇA NE VA EMPÊCHER AUCUN D'ENTRE NOUS D'ÉCRIRE DES LIVRES OU DES COMICS SUR L'ANGLETERRE OU L'IRLANDE. OH, ET FAIRE CHIER LE MONDE."

(SOURCE : SLASHDOT)

WARREN ELLIS AIME LES COMICS...

"ÉCRIRE DES COMICS ? C'EST ENCORE LE MEILLEUR JOB DU MONDE. JE SUIS ASSIS TOUTE LA JOURNÉE À CRÉER DES CONNERIES ET À LES VOIR DESSINÉES. DANS 99% DES CAS, EXACTEMENT COMME JE L'AVAIS IMAGINÉ, VOIRE MIEUX.
JE FAIS ÇA DEPUIS UN BAIL MAINTENANT ET JE VAIS CONTINUER JUSQU'À CE QUE JE MEURE. CE QUI ARRIVERA PROBABLEMENT VITE, VU LA PRESSION DÉMENTIELLE DES DEADLINES. MAIS JE M'EN FOUS.
TOUT CE QUI VAUT LA PEINE D'ÊTRE FAIT DEMANDE DU TRAVAIL. CERTAINS SE DEMANDENT SI ÇA VAUT LA PEINE, SACHANT QUE CETTE INDUSTRIE EST IMPITOYABLE, QU'IL FAUT DES COUILLES ET LA PEAU BIEN DURE POUR Y RÉSISTER.
VOUS SAVEZ QUOI ? J'AI QUARANTE SÉRIES DISPONIBLES QUE CERTAINES PERSONNES ONT SUR ELLES COMME UNE SECONDE PEAU, ET JE N'AI PAS RÉUSSI CET EXPLOIT EN N'EN BRANLANT PAS UNE À RESTER SUR INTERNET TOUTE LA JOURNÉE. J'AI RÉUSSI EN TRAVAILLANT ET EN RESTANT SUR INTERNET TOUTE LA JOURNÉE. J'AI DES POUVOIRS, JE VOUS LE DIS."

(SOURCE : BAD SIGNAL)

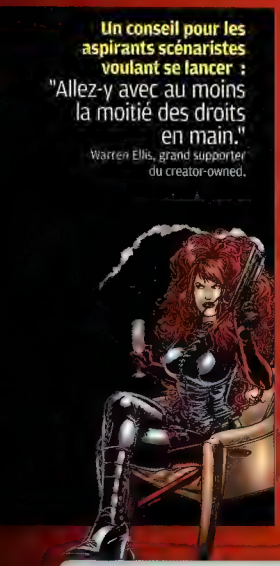
dans la peau de WARREN ELLIS

WARREN ELLIS A UNE MÉTHODE DE TRAVAIL PARTICULIÈRE...

"QUAND J'AI DES IDÉES NOUVELLES, J'AI TENDANCE À LES ÉCRIRE ET LES STOCKER DANS UN DOSSIER APPELÉ *IDÉES GÉNÉRALES*.
J'Y REVIENS UN JOUR OU DEUX APRÈS, QUAND ELLES NE SONT PLUS DES *'OH REGARDEZ, DE BELLES IDÉES BIEN BRILLANTES ET EXCITANTES'* POUR VOIR SI ELLES ONT LE POTENTIEL POUR ÊTRE EXPLOITÉES DE FAÇON AUTONOME DANS DES SÉRIES, OU SI JE LES INCORPORE À DES PROJETS DÉJÀ EXISTANTS.
CERTAINES IDÉES FINISSENT PAR POURRIR DES ANNÉES DANS LE DOSSIER *IDÉES GÉNÉRALES*."
(SOURCE : WHITECHAPEL)

À propos du manifeste de Robert Kirkman* :
"Les comics n'ont jamais eu besoin d'être sauvés. Ils ont juste besoin de changement." Warren Ellis.

Un conseil pour les aspirants scénaristes voulant se lancer :
"Allez-y avec au moins la moitié des droits en main."
Warren Ellis, grand supporter du creator-owned.



WARREN ELLIS N'AIME PAS QU'ON L'EMMERDE, AU PUB SURTOUT...

"J'ÉCRIS DANS LES PUBS, ET JE SUIS LE GENRE DE GARS QUI AURA L'AIR DE VOUS FUSILLER DU REGARD SI VOUS VENEZ L'ENNUYER. ET APRÈS ? JE SUIS LE TYPE ENCHAÎNÉ À SON CLAVIER QUI A L'AIR CALME MAIS QUI, QUAND IL SE LÈVE, VOUS FOUS LES JETONS DU HAUT DE SON MÈTRE QUATRE-VINGT-TROIS. JE SUIS AUSSI PLUS IMPOSANT QUE CE QUE LES GENS CROIENT.
TOUTE MA VIE, POUR ME TENIR À L'ÉCART DES EMBROUILLES, IL M'A SUFFIT DE ME LEVER. ÇA A AUSSI PERMIS À CERTAINS DE QUITTER LE PUB RAPIDEMENT."
(SOURCE : WHITECHAPEL)

WARREN ELLIS NE LIT PAS DE COMICS...

"VRAIMENT, JE N'AI PAS L'IMPRESSION QUE BEAUCOUP DE COMICS SONT ÉCRITS POUR MOI. JE VEUX QUELQUE CHOSE QUI AIT UN PEU PLUS DE MUSCLE ET DE MORDANT QUE LES HISTOIRES DE POUVOIRS FANTASTIQUES, LES ROMANCES SAUGRENUES, LES AUTOBIOGRAPHIES DE PERSONNES QUI N'ONT RIEN FAIT DE LEUR VIE ET DES TRUCS AVEC DES ELFES.
LES MÉDIAS OCCIDENTAUX FONCTIONNENT PAR CYCLES, ET EN CE MOMENT, ON EST AU CREUX DE LA VAGUE, CRÉATIVEMENT.
CELA NE VEUT PAS DIRE QU'IL N'Y A PAS DE CHOSES EXCELLENTES QUI SORTENT. ÇA VEUT SIMPLEMENT DIRE QU'IL N'Y EN A PAS BEAUCOUP. ET, SUR UN PLAN PERSONNEL, PEU DE CHOSES ME PARLENT. PEU DE COMICS REFLÈTENT LE FAIT QUE JE VIS DANS UNE SOCIÉTÉ MULTI-CULTURELLE QUI POSSÈDE DES RÉSEAUX GLOBAUX DE COMMUNICATION, NI NE REFLÈTENT LE FAIT QUE JE NE POSSÈDE PAS DE SOUS-VÊTEMENTS SUPERMAN."
(SOURCE : SLASHDOT)

WARREN ELLIS PENSE PARFOIS À ALAN MOORE...

"ALAN MOORE M'A DIT UN JOUR QU'IL TRAVAILLE SES PLANCHES EN 9 CASES PARCE QU'IL TROUVE CELA CINÉMATIQUE. JE LUI AI RÉPONDU QUE JE TRAVAILLE SUR 6 CASES PARCE QUE C'EST TÉLÉVISUEL. JE DEVRAIS RÉFLÉCHIR PLUS À CETTE QUESTION À L'AVENIR."
(SOURCE : BAD SIGNAL)

dans la peau de WARREN ELLIS

WARREN ELLIS PENSE PARFOIS AUSSI À CHRIS CLAREMONT...

"CHRIS CLAREMONT A DIT UN JOUR D'ALAN MOORE, "S'IL POUVAIT ÉCRIRE DES PLOTS (DES TRAMES D'HISTOIRES, NDLR), ON DEVRAIT TOUS SE RASSEMBLER ET LUI FAIRE LA PEAU." CE QUI OCCULTE GRANDEMENT LA MEILLEURE PARTIE DE LA FAÇON D'ÉCRIRE D'ALAN, LA FAÇON QU'IL A DE DÉVELOPPER ET D'EXPRIMER SES IDÉES ET PERSONNAGES. LE PLOT N'EST QUE LE SQUELETTE DANS LEQUEL LES IDÉES SONT EXPLORÉES ET LES PERSONNALITÉS, LES RELATIONS ENTRE PERSONNAGES SE DÉVELOPPENT. SI TOUT CE QUE VOUS CHERCHEZ EST UN PLOT, ALLEZ LIRE UN ROMAN DE TOM CLANCY." *(SOURCE : BAD SIGNAL)*

WARREN ELLIS AIME LE NET...

"L'INTERNET A TOUT CHANGÉ POUR MOI. TOUT CE QUE J'AI TOUJOURS VOULU SAVOIR MAIS N'ARRIVAIS PAS À OBTENIR AVEC LES MÉDIAS TRADITIONNELS ET LES COMMUNICATIONS CLASSIQUES EST LÀ. J'AURAIS TUÉ POUR AVOIR ÇA QUAND J'AVAIS 19 ANS, QUE J'ÉTAIS SANS LE SOU ET QUE JE MOURRAIS D'ENVIE DE RASSASIER MON ESPRIT AVEC DE NOUVELLES CHOSES VENUES DES QUATRE COINS DE LA PLANÈTE. INTERNET, C'EST UNE FENÊTRE ÉLECTRIQUE POUR REGARDER LE MONDE." *(SOURCE : WHITECHAPEL)*

WARREN ELLIS TRAVAILLE VITE...

"JE TOMBE UN ÉPISODE EN ENVIRON UNE SEMAINE. J'AI UN SYSTÈME PARTICULIER DANS LEQUEL JE TRAVAILLE. JE SECTIONNE LE TRAVAIL ET CORRIGE EN MÊME TEMPS QUE J'ÉCRIS."
(SOURCE : WHITECHAPEL)

* Robert Kirkman, l'auteur d'Invincible et de Walking Dead a lancé un appel l'été dernier. Il y encourageait tous les auteurs et artistes à le rejoindre chez Image Comics et à s'affranchir de la tutelle de DC et Marvel. Les réactions à ce manifeste ont été très diverses et nombreuses.

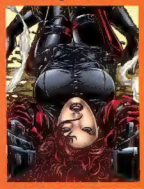
LES PERSONNAGES FÉTICHES DE WARREN ELLIS
Ceux en qui il a mis un peu de lui (entre autres...)

JENNY SPARKS

Warren Ellis aimait cette femme à qui il a donné vie. L'esprit du XXème siècle' est mort avec elle. Elle avait tous les vices mais s'en sortait. L'âme de Authority.

ELIJAH SNOW

Un personnage amnésique. Une série puzzle, Planetary, qui singe la grande et la petite histoire des comics. La version masculine de Jenny Sparks, sauf que lui survit...



ANNA MERCURY

Très pulp, très glam, Anna Mercury c'est une usine à fantasmes à elle toute seule. Comme si on avait donné deux gros guns à Bettie Page ! Succulent...

GRAVEL

Des meurtres horribles, un héros en lambeaux, Ellis pousse à l'extrême le concept d'Hellblazer à sa sauce. Gravel, le flic de l'occulte, ne recule devant rien, surtout si c'est tordu !

PETE WISDOM

Un personnage créé en 1995 dans les pages d'Excalibur (Marvel). Un autre héros singeant John Constantine (Hellblazer). Ellis a aussi réinventé le personnage dans Ultimate Iron Man/Hulk.

DOK SLEEPLESS

Le mythe du savant fou version Warren Ellis ! Le Dr Reinhardt veut faire de sa ville, Heavenside, une grande ville. Il va entreprendre de la sauver d'elle-même... sauf que personne ne lui avait rien demandé.

GAH-LAK-TUS

Lorsqu'il écrit pour Marvel, Ellis ne livre pas ses meilleures idées généralement. Mais avec Ultimate Invasion, il a réinventé le personnage de Galactus en se basant sur le concept du Cthulhu de Lovecraft.

DESOLATION JONES

Jones est un agent du MI6 qui se fout en l'air et gagne le droit d'être le cobaye de l'expérience 'désolation' : ne pas dormir pendant un an. Au finish, il en sort transformé et est envoyé dans des missions suicide.

APOLLO/MIDNIGHTER

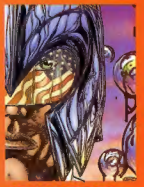
Le 'Batman et le 'Superman' de Authority font donc équipe à la ville comme à l'écran. Mais Ellis, contrairement à d'autres scénaristes les a dépeints avec une grande finesse.

MIRANDA ZERO

Dans Global Frequency, Miranda Zero pilote depuis son QG un réseau de 1001 personnes dans le monde qui protègent les populations de leurs gouvernements. Brillant.

SPIDER JERUSALEM

Le cultissime journaliste Gonzo revient en ville pour se refaire et y exposer "la vérité". On va dire qu'il n'est pas un exemple pour la jeunesse : drogue, jurons et alcool font son quotidien. Ellis a chéri ce personnage dans la série Transmetropolitan chez Vertigo.



JOHN HORUS

Ce super-héros a décidé de passer à l'action pour de vrai. Il exécute le président des USA qu'il accuse de tous les maux. Du coup, son groupe, les 7 Guns, se substitue au pouvoir. Est-ce ce qu'aurait fait Ellis pour se débarrasser de George W Bush ? On dirait bien !

DOCTEUR PSYCHO

LE THÉRAPEUTE DE LA RÉDACTION COUCHE LES SUPER-HÉROS SUR LE DIVAN...

FALLAIT PAS LES INVITER !

QUEL REGARD LES COMICS AMÉRICAINS PORTENT-ILS SUR LES HÉROS BRITANNIQUES OU SUR LES ANGLAIS EN GÉNÉRAL. BIEN SOUVENT, LA LENTILLE S'EST FIXÉE DE MANIÈRE À ÊTRE COMPRÉHENSIBLE MÊME D'UN LECTEUR TRÈS MOYENNEMENT CULTIVÉ. AUTANT DIRE QU'ON A DE PRÉFÉRENCE FAIT APPEL AU FOLKLORE LE PLUS LARGEMENT CONNU DE MANIÈRE INTERNATIONALE, À SAVOIR LES MYTHES LIÉS À ARTHUR, MERLIN ET LA TABLE RONDE EN GÉNÉRAL (PAR EXEMPLE LE DÉMON DE JACK KIRBY Y PUISE SES ORIGINES, TOUT COMME LE BLACK KNIGHT DE MARVEL). POURTANT, LES CHOSES AVAIENT COMMENCÉ DE MANIÈRE MOINS FOLKLORIQUE.

Dans les années 40, en pleine guerre mondiale, les Américains reconnaissaient Londres bombardée par les nazis comme étant une grande dame qui souffrait avec courage. D'où l'idée de lancer quelques combattants masqués anglais comme Citizen V (Marvel/Timely). Jerry Robinson (par ailleurs encreur puis dessinateur de Batman) crée alors tout simplement un héros nommé London (publié par Lev Gleason), supposé incarner l'esprit résistant de la capitale anglaise. Mais bientôt l'image se fige et on ne parle plus de courage. L'Anglais typique des comics devient un personnage maniéré, passéiste, bien souvent flanqué d'un chapeau-melon et d'un parapluie. Exemple-type : Alfred Jarvis, domestique de Batman, publié en 1943, est le stéréotype du majordome anglais, portant bien souvent une casquette de Sherlock Holmes. Dans les années suivantes, rebaptisé Alfred Beagle puis Alfred Pennyworth, le personnage commence comme un bouffon dont Batman et Robin se moquent avec affection (ils ne le respecteront que bien plus tard). Il faut dire qu'en dehors du contexte de la Seconde Guerre mondiale, les Américains ont quand même un passif - qui remonte à la guerre d'Indépendance - avec les Anglais. Et ce passé en apparence lointain peut régulièrement être revisité à travers des comics comme **Giant-Size Fantastic Four #2** (1974) où les Fantastiques voyagent dans le temps pour lutter contre les forces britanniques. **Action Comics Annual #6** (1994) se demande ce qui se serait passé si Superman avait vécu dans une Amérique tombée sous un joug britannique. Dans **Captain America : Sentinel of Liberty #7** (1999) on apprend que l'ancêtre de Steve Rogers à cette époque était déjà Captain America et luttait contre les méchants Anglais. Dans les années 80, pour les besoins de Justice League Europe, Keith Giffen et Gerard Jones inventent une parodie de Captain Britain, le Beefeater (pastiche des gardes du palais royal), un héros ridicule et maladroit au possible (et on pourrait argumenter que, sur un ton tenant moins du pastiche, Captain Britain est au même moment le personnage le plus maladroit d'**Excalibur**, cumulant les tendances alcooliques décriées). Et pourtant, avec le temps, ces allusions plus ou moins narquoises se feront de plus en plus rares. **Camelot 3000**, transposition du mythe arthurien dans le futur, est comme une marque de séparation entre deux époques....

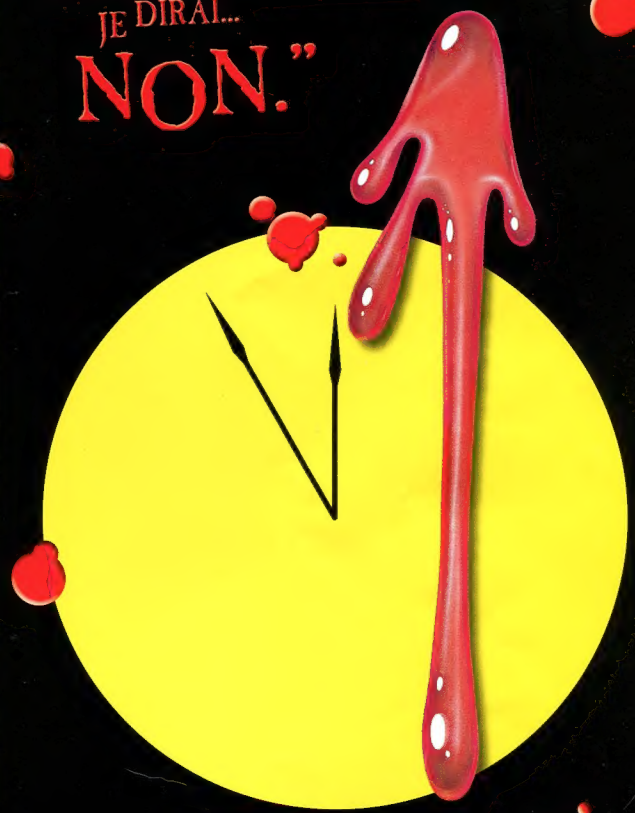
C'est simple : à partir du début des années 80, les auteurs anglais commencent à s'inviter massivement dans la BD américaine et avec le succès que le présent numéro vous aura décrit. Songez-y : les Anglais sont plus représentés parmi les scénaristes de BD américaine que n'importe quelle « minorité visible » basée aux USA ! Et en plus ils occupent des places de choix. Dès lors, la tendance s'inverse. Ce ne sont plus les Américains qui regardent les Anglais mais bien l'inverse. Le **Transmetropolitan** de Warren Ellis, le **Preacher** de Garth Ennis ou les **Ultimates** de Mark Millar se nourrissent de cette situation, avec leurs personnages se promenant dans une Amérique plus ou moins réelle mais souvent critiquée. Dans le même temps les Anglais ont créé leurs propres représentations (Alan Moore invente John Constantine, Ellis crée Jenny Sparks ou encore Pete Wisdom). Des personnages qui, certes, partagent le penchant pour la bouteille que pouvait avoir Captain Britain à une époque mais qui eux l'assument et - en clair - emmerdent royalement l'establishment américain ou même les super-héros en place. Constantine, Sparks ou Wisdom ironisent constamment... Et s'il y a de nouveaux super-héros anglais à gérer, les Britishs s'en occupent eux-mêmes, à l'image de Paul Grist qui avait planché sur une mini-série consacrée au Union Jack de Marvel et qui a finalement préféré en faire un personnage bien à lui, Jack Staff. Dans ce contexte **Marvel 1602** écrit par Neil Gaiman sonne comme un pied de nez... ou une officialisation. Dans cette mini-série située dans l'Angleterre élisabéthaine, les principaux super-héros Marvel y sont réinventés en tant que sujets de sa Majesté. Un symbole. Ce sont aujourd'hui les Anglais qui tiennent bon nombre (pas toutes) des clefs du royaume. Les scènes où le héros voyage pour repousser le méchant envahisseur anglais ? Elles sont devenues rarissimes, pour ne pas dire inexistantes. Plus personne ne penserait à inventer un personnage comique comme le Alfred Jarvis des débuts ou le Beefeater mais John Constantine et ses cousins n'ont pas fini de mettre les USA à l'amende... Fallait pas les inviter !

Xavier Fournier

Camelot 3000 (DC), la maxi-série qui forg un pont entre les deux rives de l'Atlantiq avec l'américain Mike W.Barr au scénario l'anglais Brian Bolland au dessi

WATCHMEN

"LE MONDE LÈVERA LES YEUX ET *CRIERA* : SAUVEZ-NOUS ! ET DANS UN MURMURE JE DIRAI... NON."



Le plus célèbre roman graphique de tous les temps en trois versions

- **DC Big Books**
  416 pages – broché – 15,00 €
- **DC Cult**
  432 pages – cartonné – 30,00 €
- **DC Absolute**
  464 pages – cartonné + coffret – 65,00 €

Le chef-d'œuvre d'Alan Moore et de Dave Gibbons.

En librairie le 11 février 2009
Au cinéma le 4 mars 2009

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

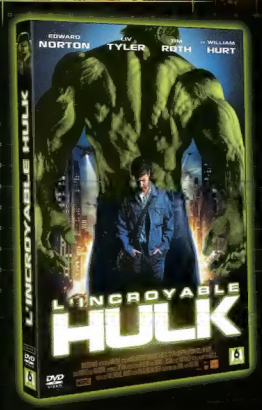
© 2009 DC Comics

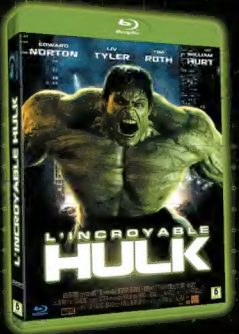
EDWARD NORTON LIV TYLER TIM ROTH ET WILLIAM HURT

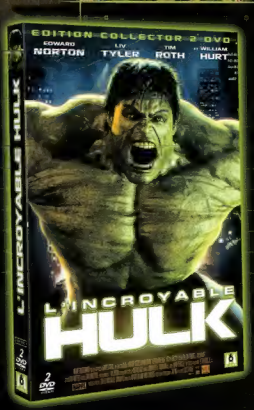
L'INCROYABLE HULK

"Rythme soutenu, combats fracassants" TELE 7 JOURS

"L'incroyable Hulk brille par ses scènes d'action" STUDIO







INCLUS : 2 H 30 DE BONUS
EXCLUSIF AUX ÉDITIONS FRANÇAISES : Galerie de croquis et storyboards, Commentaires audio et interview de Louis Leterrier

DÉJÀ DISPONIBLE EN DVD VIDEO, DVD VIDEO COLLECTOR ET Blu-ray Disc

WWW.INCROYABLEHULK-LEDVD.COM

MARVEL 20 minutes mcm mobile Orange PLAYSTATION 3 dvdrama.com Le premier quotidien du DVD SIGMATEK NRJ HIT MUSIC ONLY !

L'INCROYABLE HULK. LE FILM. © 2008 MVL FILM FINANCE LLC. L'INCROYABLE HULK, LE PERSONNAGE, TM & © 2008 MARVEL ENTERTAINMENT, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS.